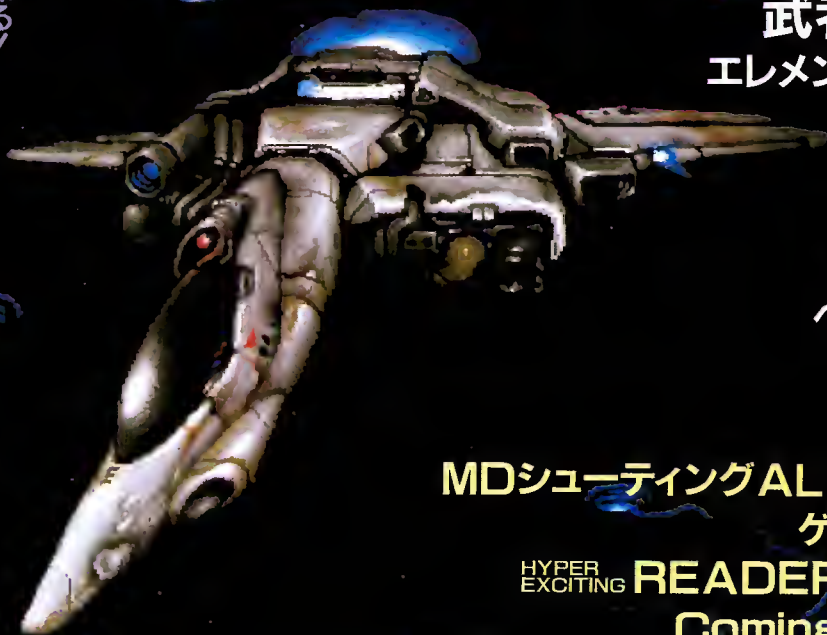
Coming Soon SPECIAL
MD
シューティング
FAN
発売予定されている怒とうの
シューティングを完全網羅！
◆シューティングメーカーの本音を探る！
テクノソフト×東亜プラン×コンパイル×KANEKO
メーカー直撃インタビュー
◆新作紹介
ダライアスII
武者アレスタ
エレメンタルマスター
ガイアレス
ジノーグ
グラナダ
究極タイガー
ヘビーユニット
◆特別企画
MDシューティングALLラインナップ
ゲーム相性診断
HYPER EXCITING READER's VOICE
Coming Soon MD

本書の特徴と使い方

この付録は、メガドライブの新作ラインナップの中から、シューティングのみを集めて紹介しようというもので、特にユーザーが買うときに参考になるように、それぞれのゲームの特徴をわかりやすく紹介している。さらにスペックや評価、プレイ後の感想を要素として加えている。

★スペック表の見方

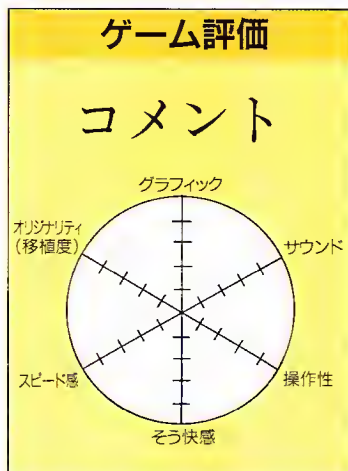
各ゲームにはタイトルの脇に、スペックの欄を設けた。これを見れば一目で、ソフトの発売日などがわかるようになっているので参考にして欲しい。価格は消費税別で表示している。完成度は、開発状況がどれだけ進んでいるかを、それぞれのメーカーに10%単位で答えてもらった。このスペック部分をよく見て、今のうちからお金を貯めておくようにしよう。

発売日	'90年12月14日発売予定	
メーカー名 / 価格	テクノソフト	6800円(税別)
容量 / コンティニュー有無	4M	コンティニューあり
難易度 / 完成度	難易度★★★☆☆	完成度90%

難易度★★★★★

クリアする難しさを★印で表示した。段階は5段階で、★印の数が多いほど難しく、少ないほど簡単だということである。各ゲームごとに難しい点は違うが(例えば、操作が難しい、敵の攻撃が激しいなど)、クリアするまでに、どれ位やり込まなければならないかを目安に難易度の評価を出した。

★ゲーム評価の見方

このゲーム評価の部分は、編集部で独自に6つの項目をピックアップし、それぞれ5段階に評価したものだ。円の外側へ行くほど高い評価である。それぞれの項目は右に示した基準に基づいて評価した。そして、そこから出た結果を表にし、どういうタイプのゲームかということを、客観的にコメントしておいたので、一目でゲームの概要がつかめるようになっている。

・グラフィック

画面の美しさはもちろん、作り出している雰囲気にもポイントを置いた。

・サウンド

どれだけゲームを盛り上げるのに役立ったかについて評価した。

・操作性

説明書を見ずに操作できそうな単純明快さと、動きの反応をチェック。

・そう快感

スムーズに進めるかということと、攻撃時の派手さがポイント。

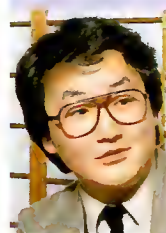
・スピード感

スクロールの速さはもちろん、敵の出てくるテンポの良さを評価した。

・オリジナリティ(移植度)

オリジナルもののときは、ほかのゲームにない要素をどれだけ持っているかについてを。移植もののときは、もとの雰囲気をどれだけ再現しているかについてを評価の対象とした。

★プレイ後の感想

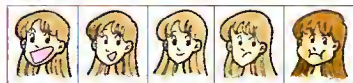
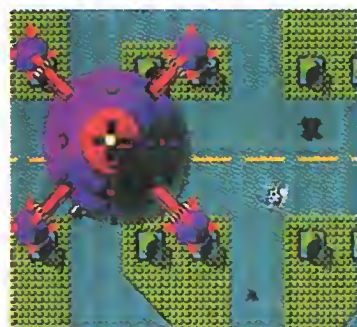
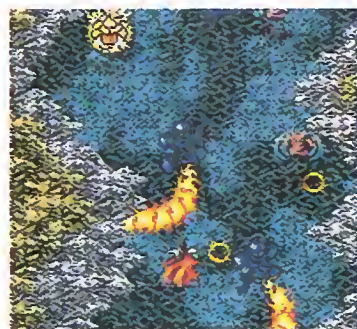
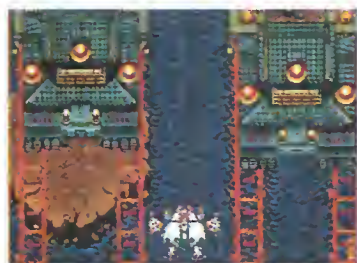
このプレイ後の感想の部分は、ゲームに詳しい著名人3人にテストプレイをしてもらい、それぞれのゲームについての感想、及び5段階の評価を書いてもらったものだ。テストプレイをしてくれたのは下で紹介している3氏である。ちなみに5段階の評価は、それぞれの顔写真の下にある、5枚の似顔絵で表している。表情が喜んでいるほど評価が高く、怒った表情のものは評価が低いというわけだ。

遠藤雅伸

㈱ゲームスタジオ代表取締役。ファミコン人気の引き金となった、あの「ゼビウス」の生みの親である。

田尻　智

㈱ゲームフリーク代表取締役。現在スーパーファミコン用ソフトを開発中。筋金入りのゲーセン野郎。

芳賀美紅

月刊ゲーメストライター。好きなゲームはナイトストライカー、ファイナルファイトなどアクションもの。

Coming Soon SPECIAL

表紙 CG／中井覚

CONTENTS

©コンパイル／東亜プラン・Tecno Soft・WOLF TEAM・TORECO

シューティングファン、期待の超大作

ダライアスII

'90年12月20日発売予定	
タイトー	8900円（税別）
8M	コンティニューあり
難易度★★★★☆	完成度100%

マルチエンディング形式の全28ゾーン！

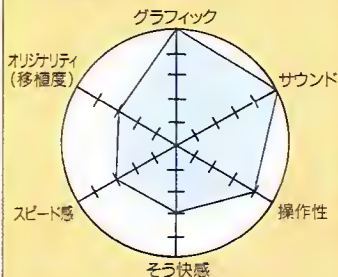
移植の出来はどの程度か？　最も気になるのがこの点だろう。しかしそれは、画面数の違いやハードの違いから差が出て当然。ここではメガドライブ版のソフトとしての充実度を、システムの詳細と共にお届けしよう。決して、タイトルの知名度に頼ったゲームではないことがわかると思う。

メガドライブ版はボリュームたっぷりの全28ゾーン。敵基地や宇宙空間、洞窟や海底と、あらゆる場所で戦いを繰り広げる。それぞれのゾーンの最後に待ち構えるボスは、業務用のものから2体削ったものの、オリジナルのボスを1体加え、バリエーション豊かな12体が登場する。

○何度でも楽しめるルート選択システム

ゲーム評価

キャラの小ささゆえに移植度は普通だったが、大画面でプレイすれば問題ない。期待してた人はそこの辺りを考慮して買うかどうか決めよう。

グラフィック
サウンド
操作性
そう快感
スピード感
オリジナリティ（移植度）

ルートによって変化する難易度

全28ゾーンは扇状に広がる構成で、個々は2分岐するルートでつながっている。最終的に7つのゾーンに分かれていて、それぞれ異なったエンディングが楽しめるようになっている。1つのエンディングを見るにしても、幾通りものコースを設定でき、それによって難易度を変化させることが可能だ。

ゾーンにはそれぞれ特徴があって、空間が多いゾーンでは飛行キャラが多く登場し、洞窟状のゾーンなどでは砲台などの仕掛けが多く配置されている。さらに、ボスキャラなどは、同じタイプのものでもゾーンによって強さが違っていたりする。このように、ゾーンによって敵の攻撃方法も、こちらの対処方法も変わってくる。自分なりの、やりやすいコースを見つけてクリアを目指すのだ。

○このあとルート選択画面で選択する

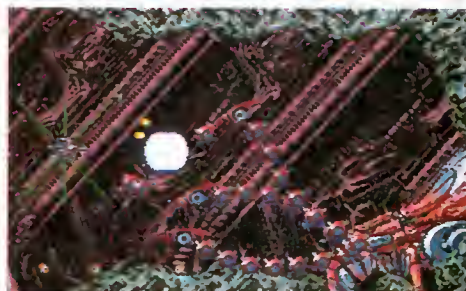
○砲台からの砲撃が…

or

○突然のレーザー攻撃

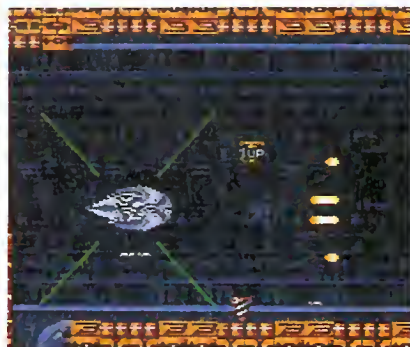
業務用との違いはここだ！

メガドライブ版では、業務用の要素が幾つか削られている。例えば2Pの要素、特定のボスキャラの動き、核攻撃のキノコ雲などだ。その代わり、オリジナルの要素が新たに加わり、家庭用として楽しむのに、より良い形になっている。まず、メガドライブ自体ではおなじみのオプションモード。残機数の設定から連射機能のON・OFF、難易度の設定ができる。難易度設定は4段階あり誰もが楽しめる。さらに、自機はPROCO Jr.用とTIAT YOUNG用の2種類あり、後者の方が初期設定の段階で、シールド以外のすべての装備のレベルが、前者よりも1段階上になっている。たとえミスしてやられても、この状態から始まるのでかなり有利だ。それから、もう1つ忘れてならない要素がサウンドだ。原音の再現ではなく、その雰囲気を再現しようした制作姿勢がいい。みごとな音色を作り出している。

○好きな設定で、存分に『ダライアスII』の世界を楽しむことができる

○残念ながら出現時から固定されているボスキャラのタコ。だが、攻撃は激しい

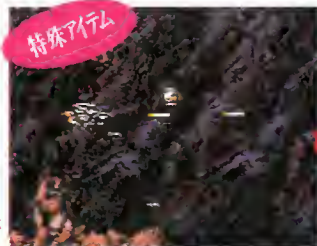
©TAITO CORP.

4種の装備が派手にパワーアップ!!

自機シルバーホークの装備は下で紹介している4種類。初期段階で装備しているのは、ショットとボムのみだ（PROCO Jr.の場合）。ほかはそれぞれのパワーアップアイテムを取ると装備される。どれもが非常に役立つ装備で、それぞれアイテムを取り続けることによって、パワーアップする。アイテムは、編隊で飛んでくる特定の敵を全滅させたときに出現するタイプ。敵を逃すな。アイテムは出現するとしばらく画面内を漂うが、あまり画面の左端に近く出現させると、スクロールに巻き込まれ消えてしまうので、出現場所にも注意が必要だ。それから、ミスしてやられてしまった場合、自機はその場で復活するが、パワーアップは初期段階になってしまう。

○1UPアイテムが出現。絶対取ろう

アイテムで自機を強化

それぞれの装備をパワーアップするアイテムは下で説明しているが、ほかにもパワーアップ状態でミスした時にのみ、シールド以外のすべての装備を一度に強化してくれる、特殊アイテムが出現することがある。

○丸腰になってしまったが特殊アイテムを取れば…

○一気に複数の装備がパワーアップして復活！

ショット

ショットはパワーアップするにつれて、だんだんと同時発射数が増えていく。さらに強化すると中央の弾が、強力な破壊力の、太いショットへ変化していく。最強状態においては、前方に現れた敵は助かる見込みはない。これを使ってからだと初期状態はあまりにもショボイ。

○これがショットアイテム。色を覚えておこう

○2段階目。弾が2連になって攻撃力アップ

○中央が強化され、固い敵でも大丈夫

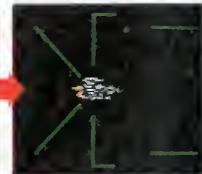
○最強状態。もう前方に敵はいないも同然

レーザー

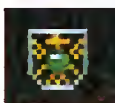
レーザーはショットと同時に発射できる上に、パワーアップしていくと斜めへの攻撃が可能になる。砲台を破壊したり周りを飛び回る敵を倒すのに有効だ。最強状態にすると自機の周りの敵を一掃できるので、防御効果を高めるためにもぜひ早めに強化しておこう。

○レーザーアイテム。出現率が高めでお手軽アイテム

○レーザーの1段階目。上下に発射

○斜めにのみ発射可能。意外と使いやすい

○最強状態。前方4本、後方2本発射

ボム

ボムは最初のうちは、敵に当てるためにチョコマカと、自機を動かさなければならないが、パワーアップさえしてしまえば、地上をはって進むようになるので、ボタンさえ押しておけば地上の敵を次々やっつけてくれる。さらに最強状態では上方にもボムを発射してくれる。

○ボムアイテム。これも出現率が高く、すぐ集まる

○ボムの2段階目。後方にも発射する

○発射すると地をはうように進んでいく

○最強。上下に発射、下のボムは壁も登る

アーム

アームはみつけたらすぐに取ること、これは鉄則だ。一定の耐久力を持ちその間自機を敵の攻撃から守ってくれる。3段階に成長する。耐久力が尽きると消えてしまうが、その前にまたアームアイテムを取れば、耐久力を補充してくれる。対ボス戦では必需品だ。

○アームアイテム。これでパワーアップも長持ちする

○1段階目ノーマルなグリーンアーム

○さらに4個取るとシルバーアームになる

○最強。地形に触れたときのダメージも軽減

ゲームを彩るド派手な演出効果

『ダライアスII』にはゲーム中あちこちに、派手な演出効果が用意されていて、それをとても美しいグラフィックで表現している。これがプレイヤーをグイグイ引きつける。次はどんなシーンが展開されるのかと、思わず期待してしまうのだ。そして、常に映し出されている細かく描き込まれた背景が、その印象的な効果をいっそう盛り上げる要素となっている。このゲームはグラフィック的な演出効果ばかりではなく、サウンド効果もとても良い。特に最終ゾーンの序盤などでは、誰もが不思議な雰囲気にのまれて盛り上がるのは必至だといえる。

禁断の核攻撃も健在

攻撃も兼ねた演出効果となっているのが、この核攻撃である。核爆弾が、飛んできたり固定されていたり、とにかくここぞという場所に配置されていて、攻撃を加えると大爆発をおこし、画面上の敵を一掃してくれるのだ。

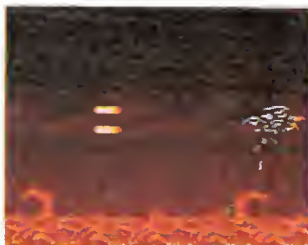
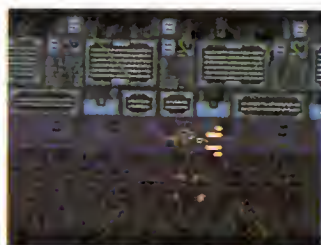
○ボスの下に浮遊している核爆弾を撃て

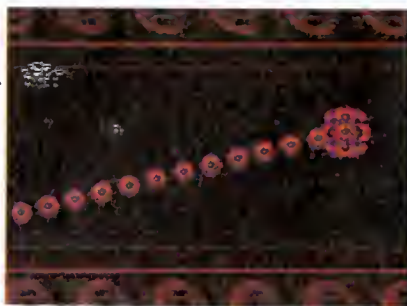
○大爆発が起こり1発でボスも粉々に…。なぜか自機は大丈夫

目をみはる背景とスクロール

このゲームは各ゾーンの背景が美しく、それが何重にもスクロールして、画面にみごとな奥行きを作り出している。さらに、ボスとの対決時のラスタースクロールや、敵基地侵入時の縦スクロールなど、多彩なスクロールがスムーズに行われ、業務用にひけをとらない出来栄えになっている。

○滑らかにユラユラ揺れるラスタースクロール

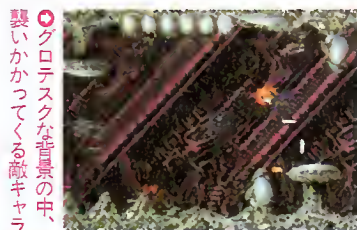
○敵基地へ侵入。縦スクロールで降下していく

○何重にもスクロールし、非常に奥行きのある背景

2画面から1画面へ、プレイ感覚をチェック!

『ダライアスII』は業務用では2画面のモニターでプレイした(3画面バージョンもあった)。移植するとき、この画面の処理方法が一番の問題だったはず。結局、キャラを小さめに設定し、1画面に内容を凝縮する方法をとっているわけだが、その印象はどうかというと、はっきりいってキャラはかなり小さい感じだ。しかし、プレイ感覚はみごとに再現されていた。ボスキャラの豪快な動きなどは、このサイズでなければ再現できなかっただろう。

○画面の端の方から一気に触手を伸ばしてくるリーダイン。この距離感がいい

○画面内を縦横に動き回る、ボスのドリオサーム。動きを追って攻撃しろ

○敵の攻撃をかいくぐっていく。この感じもこのサイズならでは

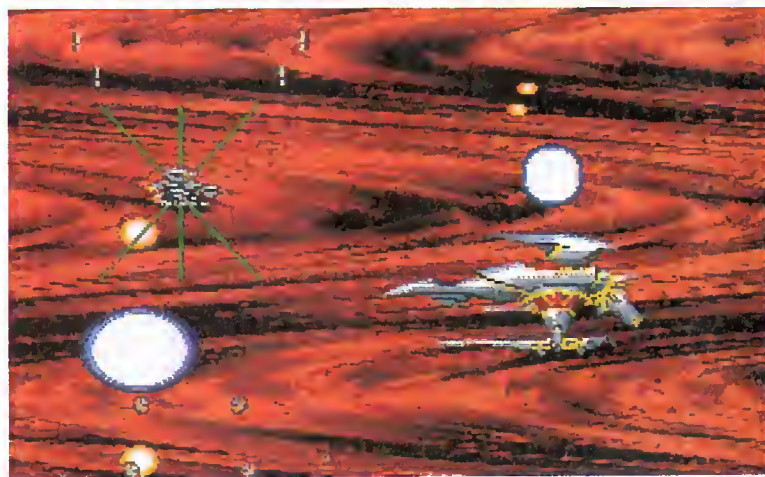
さらに強力になった敵キャラたち

『ダライアスII』の敵キャラたちは、前作よりも数段強力になっている。次から次へと襲いかかってくるザコキャラの群れや、仕掛けられたトラップ。さらには前作のボスたちが、中ボスに格下げされて登場したりもする。当然のごとくボスキャラたちは超強力。激しい攻撃をしてくる。アームは必需品だ。印象的な姿の一筋縄ではいかないやつらばかりで、何段階もの攻撃パターンを持っているものが多い。爆発したからといって油断してはいけない。すぐまた攻撃をしてくるやつもいるのだ。完全に破壊しつくすまで、攻撃の手を緩める暇はない。

○グロテスクな背景の中、襲いかかってくる敵キャラ

○障害物が行く手に立ちふさがる

○分身をばらまきながら、突然大きくなり姿を現す不気味なボス

○かつてのボスも中ボスとなって登場。手ごわい!

○相手はただの戦艦ではない。このあと何段階にも攻撃が続く

○自機と同じ姿の巨大なボス。機体の一部を飛ばして攻撃してくる

「ダライアスII(仮称)」プレイ後の感想

・メーカーVOICE　あのダライアスIIが、家庭でもプレイできるようになった。エンディングの美学、マルチエンディングが楽しめる。今から…。

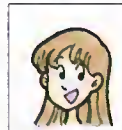
遠藤雅伸

うん、ダライアスだ。さっそく2人で遊ぼう。パッドをつないでビックリ、2人プレイにならない。ちょっとさびしかったが、ゲームのほうはしっかりダライアスしている。ただアーケードに比べてフィールドが狭い分、弾と壁に挟まれるプレッシャーは一段ときつくなっていて、もっとコンティニューがないと最後まではいけそうもなかった。

田尻　智

業務用は自機がデカ過ぎるのが気になっていたが、MD版はちょうどいい大きさだと思う。自機が小さくなった分、プレイフィールドが広く感じるしね。それに、難易度が業務用より下がっているのが良かった。僕は業務用はムズかったので、遊ばなかったのだ。生粋のゲームマニアにとっては、少し易しすぎて不満が残るかもしれないな。

芳賀美紅

話題のソフトって感じですがよくできていると思う。背景とかキレイだし、BGMもきちんとしているし。ただ、ザコが異様に強いのが何種類かいてみんなそいつらで終わってしまった。彼らがいなければ5点満点あげたのに(超個人的な意見)。アーケード版と違うところが多少あるけど、ここまでやってくれればリッパ。ぜひ買いたい1本だなあ。

パワーアップの豊富さと、そう快さがウリ

武者アレスタ

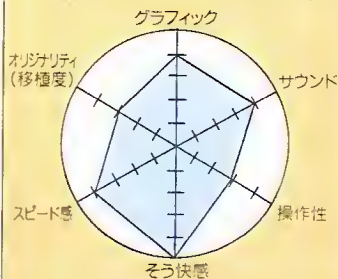
'90年12月下旬発売予定	
東亜プラン	6800円(税別)
4M	コンティニューあり
難易度★★★★☆	完成度90%

純和風なゲームの魅力の数々

マークⅢやMSXで人気を博した「アレスタ」のメガドライブ版。これまでのものとは趣向が異なっており、面構成、敵キャラなどが、和風に仕上がっている。ゲームは縦スクロール型。制作したのがコンパイルということもあって、派手なパワーアップが豊富に用意されている。グラフィックに関しても、色彩がとても鮮やかで視覚効果がバッチリ。それらが何重にもスクロールしたりするので、誰もが驚くこと間違いなしだ。当然、スクロールは滑らか、かつ高速で気持ちがいい。今後の発売されるゲームソフト中でも、かなりの完成度を誇っている。ビギナーから、マニアまで楽しめるぞ。

コンパイル制作の本格シューティング

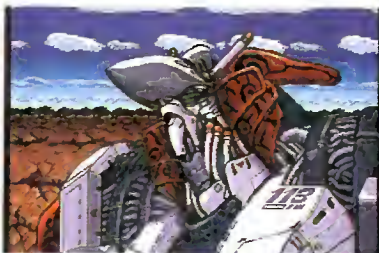
ゲーム評価

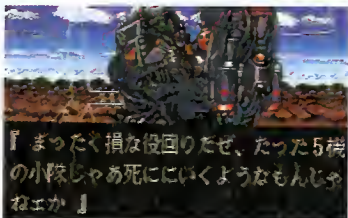
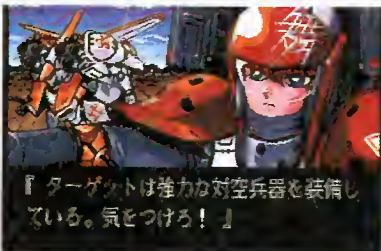
そう快感があるので、気分転換したい人にピッタリ。操作性等に難があるものの、その欠点を補って余りある魅力が、このゲームにはある。

自機はロボット型戦闘機

自機は戦闘機ではなく、ロボット型の機体。1～8段階までのスピード調整が可能だ(ゲーム中にポーズをかけて、パッドの左右で変更)。残機制のシステムで、サブウエポンのユニットを着けたときはその耐久力が追加される。

自機はカブトをはめた、ロボット型戦闘機

コックピット内部。近未来な感じだ

デモのビジュアルは、どれも迫力満点

ノーマルウエポンは4段階に成長

ノーマルウエポンは、時々画面の上から飛んでくるチップキャリアを撃ち、中からバラバラと落ちてくるパワーチップを取ることで、パワーアップすることができる。取り続けると4段階に成長し、パワーアップの効果は、自機が破壊されるまで有効である。チップキャリアは左右にフラフラ動くのでねらいにくい。当ててもパワーチップが散らばってしまい、最初のうちは集めるのが難しい。パワーチップを多く取るコツは、自機のスピードを上げておくこと(6段階がベスト)。なぜなら、チップキャリアの移動スピードが速いからだ。チップキャリアが出現したら、ただやみくもに撃つのではなく、画面の端で待ち構えて、正面に来たら集中して撃つのだ。こうすれば、パワーチップを全部取ることも可能だ。

パワーアップ最高状態。死ぬまで有効だ

これがチップキャリア。撃つべし!!

チップキャリアの動きをよく見て撃とう

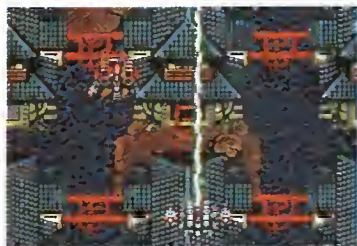
©COMPILE/TOA PLAN Co., Ltd.

サブウエポンを使いこなせ

サブウエポンは、ユニットキャリアの運んでくるユニットを取ることで装備可能。ユニットは、ビーム、ボム、バリアの3種類ある。それぞれ同じユニットを取り続けることで、レベル0からレベル4までの、5段階のパワーアップができる。ユニットの装備中にダメージを受けると、ユニット自体は壊れていくが、ユニットの耐久力のおかげで自機は無傷だし、ユニットのレベルもそのまま。ただしレベルが最高のときだけはレベルダウンする。

○画面上方にビームユニットが!! サブウエポンがないときは、必ず取るのだ

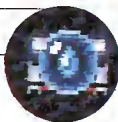
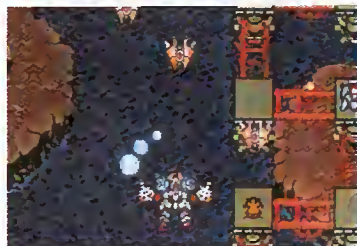
ビーム

強力なビームが画面前方に伸び、あらゆる敵を破壊する。残念ながら貫通力はないが、威力はなかなかだ。レベルが上がるとビームの幅が広くなり、より多くの敵が倒せるようになる。

○貫通力はないけど強いぞ

ボム

破壊力十分のボム。レベルが低いうちは単発のボムしか撃てないが、レベルが上がるにつれて数が増える。レベルが最高時には、ブラックホールを出現させ、あらゆる敵を吸い込む。

○デカキャラに向いている

バリア

自機の周りを円運動し、敵の体当たりや弾などを防ぐ。バリアはレベルが上がるごとに大きくなっていき、より広範囲を守ってくれる。レベル4になると、バリア自体が弾を撃つようになって便利。

○バリアで敵も破壊できる

フォーメーションの特徴をつかめ

オプションは、ノーマルウエポンをパワーアップしていく過程で手に入る。6種類のフォーメーション形態をとることができ、それぞれ攻撃法が異なる。使いこなすためには、その特徴をつかむことが大切だ。使いやすいフォーメーションを早く見つけよう。

○初心者は3ウェイがお勧め

○フリーは便利だが、守りが手薄に…

フォワード

オプションが横につき、前方の攻撃力が上がる。斜め攻撃はできない

リバース

パッドを入れた方向と逆に攻撃ができる。使いなれると便利

3ウェイ

前方と斜め攻撃可能。フォーメーションの中で、もっとも使いやすい

ロール

自機の周りを回り、四方八方に攻撃をする。ほとんど頼りにならない

バック

オプションが斜め後ろにつく。前方、後方どちらにも攻撃ができる

フリー

敵を見つけ自動的に追尾し、攻撃をする。耐久力に余裕があれば使おう

各ラウンドで待ち構えている敵

『武者アレスタ』は、全部で7+1ラウンド(+1はプレイしてみてのお楽しみ)で構成されている。ゲームは各ラウンドごとに任務が与えられ、それを遂行することでクリアとなる。戦場には敵戦車、ライバル、巨大戦艦など、さまざまな強敵が待ち受けている。しかも、登場する敵キャラ一種一種が、個性的な動き、攻撃方法を仕掛けてくるのだ。今回は、序盤から中盤にあたるラウンド4までを紹介。それと数多い敵キャラの中から、何種類かをピックアップして紹介してみた。どのキャラも、他のゲームで見られそうもないほど個性豊かである。キャラの名前、特徴については、右で紹介しているので見て欲しい。

○ラウンド3の敵はどれもが手ごわい

○ここのシーンは迫力満点だぞ!!

不気味な敵キャラ群

このゲームに登場する敵キャラは、ゲーム内容がサイバーなせいか不気味なものばかり。キャラの名前に関してもユニークなものが多く、動きや攻撃方法もさまざま。しかも、数種類の敵が混合攻撃を仕掛けてくるのでタチが悪い。特にラウンド3の汚禍蛇と規矩致の混合攻撃には、苦労すること間違いなし。今回は中盤のラウンド4までの紹介ということで、印象的なザコキャラたちをピックアップしてみた。このゲームの異様な雰囲気が、良くわかるだろう。

御奈御(ミナミ)

○両側から飛来し、自機をはさむように攻撃する

汚禍蛇(オカダ)

○蛇のような動きをしてくる。弱点は頭

太刀皮(タチカワ)

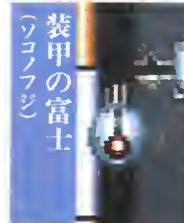
○飛行もする砲台である

宮化(ミヤケ)

○ラウンド1に出てくる砲台

腐苦堕(フクダ)

○円を描くように近づいてくる

装甲の富士(ソコノフジ)

○周りのオプションで火炎攻撃をしてくる

弐井倉(ニイクラ)

○みかけは怖いが、全然強くない

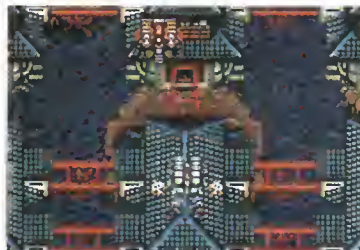
平洞牙(ヒラドウカ)

○後ろから体当たりする

規矩致(キクチ)

○よく汚禍蛇といっしょに攻撃を仕掛けてくる

ラウンド1

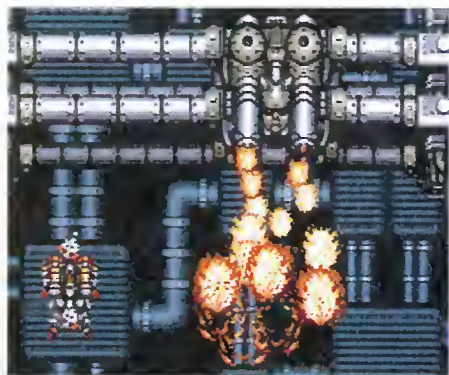
ラウンド1は背景に城下町が連なる、典型的な和風面。城の屋根には、砲台が設置されており、空中の敵と混合攻撃を仕掛けてくる。最初のラウンドのわりには難易度が高いが、アイテムで確実にパワーアップしていけば怖くない。ボスは怒駆絽(ドクロ)という巨大戦車。さまざまな攻撃方法で襲ってくるが、それほど強くはないぞ。

○ラウンド1は城が多いのが特徴的だ

○ボスの怒駆絽は機銃攻撃のあと、お城のてっぺんから火の弾を撃ってくる

ラウンド2

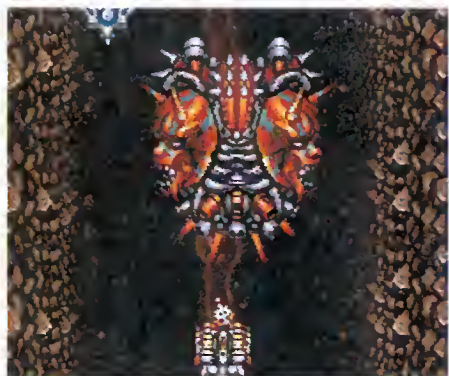
ラウンド2は怒駆組の内部での戦いだ。中はさまざまなからくりが仕掛けられており、忍者屋敷をほうふつとさせる。床の一部がひっくり返って、敵が飛び出してくるのはすごい。背景に歯車が見えるあたりで中ボスが出てくる。さほど強くないのだが、左右の壁の一部が迫ってくるので倒しにくい。ボスは維乃上(イノウエ)という砲台で、火炎攻撃と弾を撃ってくる。

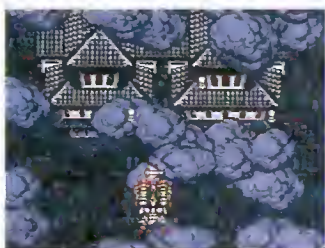
ラウンド2の多重スクロールは本当に素晴らしい。実に奥行きがあるのだ

火炎攻撃に加え弾を撃ってくるが、気をつけるのは弾だけでいい

ラウンド3

ラウンド3は多重スクロールが印象的な、敵の攻撃が激しい面だ。最初から、ボスの過武器Z(カブキゼータ)が登場する。ザコとの混合攻撃にはかなり苦戦させられるが、一定のダメージを与えると逃げていく。逃げたあと床部分が崩れていくのがリアルだ。うまく遠近感を出している。高速スクロールも滑らかだ。面の最後では、再び過武器Zとの戦いが待っているのだ。

ここの高速スクロール地帯では、パッドさばきがものをいう

面の最初にも出てきた過武器Z。周りを回っている鉄球に気をつけろ

ラウンド4

ラウンド4は日本の上空が舞台。初めは眼下に町並みをのぞかせながら、低空での戦いが展開される。しばらくすると、舞台はさらに上空へと進む。上空には暗雲が立ち込めており、時折ごう音と共に画面にせん光が走る。せん光が走ると、画面が見えにくくなるので注意しよう。ボスの由騎悪mk5(ユキオマーク5)はホーミングミサイルと、レーザーを撃ってくるぞ。

ここの雲は動きが実にいい。本当に空を飛んでいる気分になる

ホーミングミサイルはともかく、レーザーには当たらないようにしよう

「武者アレスタ」
プレイ後の感想

・メーカーVOICE　コンパイルと組んで作ったシューティングゲームの最終形態。ハデハデ、過激さではどこにも負けないぞ!

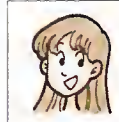
遠藤雅伸

いかにもコンパイルが作りましたといったシューティング。パワーアップなどは、「回る3番」のように決めてくれればよかったのに。グラディウスと似た進化で一連の作品と大きな違いがないので、説明書を読まずに楽しめる。ただし、ちょつと自機が大きめなので当たりやすく、初心者には納得できないやられパターンがあるのもいなめない。

田尻　智

派手な画面だ! しかし派手すぎて、どれが敵でどれが背景なのか区別がつかないぞ。それと1面が長すぎる! やってもやっても1面が終わらないので、指が疲れまくり。まー、でもさすがコンパイル製のゲームはシューティングのツボを押さえてある。パワーアップのおもしろさとか、オプションの使いかたとか。欲求不満解消にはいい。

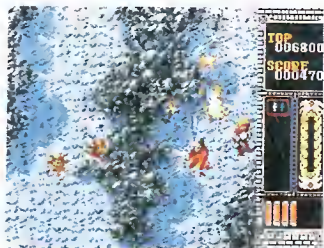
芳賀美紅

オープニングが凝っていてスゴイ。パイロットも今流行の女の子だし。ゲーム自体もそんなに難しくなくて遊べる。ただ自機の当たり判定がかなり小さいのでなんか変だと感じてしまった。あと、わりとオプションのフォーメーションとか武器の種類とか数があるのだが使えるのが1種類ずつしかないのが悲しい。でもこれはおススメにしておこう。

魔法を武器に戦う異色ファンタジーゲーム

エレメンタル マスター

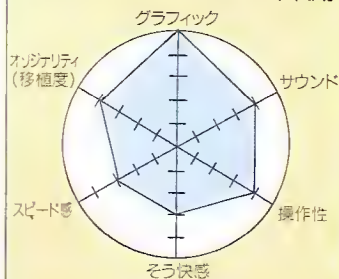
'90年12月14日発売予定	
テクノソフト	6800円(税別)
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	完成度90%

豊富な魔法が魅力の戦闘システム

テクノソフトMD第4弾は、強制縦スクロールものの『エレメンタル マスター』だ。このゲームの特徴は、何と言ってもファンタジー世界を舞台にしていることだろう。主人公は精霊使いだ。血の通わない戦闘機やロボットよりも、生身の人間の方が感情移入しやすいはず。SFなどのありがちなシューティングに飽きた人に特にお勧めだ。ステージは全7面、前作のサンダーフォースIII同様、スタート時に前半の4面がセレクトできるので、最初に得意な面をクリアし、パワーアップしてから他の面に挑戦するということもできる。実にテクノソフトらしい、良心的な作りだ。

●画面構成はこんな感じだ

ゲーム評価

さすがテクノソフトだ。ため息の出るような美しいグラフィックとクリアなサウンド、そして適度な難易度。MDユーザーなら買わなきゃ損。

グラフィック / サウンド / 操作性 / そう快感 / スピード感 / オリジナリティ(移植度)

ストック無しのダメージ制

ゲームシステムはストックなしのダメージ制、つまり1回死んだら終わりだ(コンティニューはある)。「難しい!」と思うかもしれないが、フィールドのいたる所に体力回復のアイテムや、シールドアイテムが落ちているので大丈夫。ゲームバランスも、適度に調整されているのでそんなに難しくはない。初心者も頑張ればクリアできる!

●死んでしまうとこうなる。別に魔法を使っているわけではない。念のため

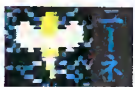
主人公を助けるアイテム

最近のシューティングゲームにアイテムはつきものだ。このゲームも例に漏れず、超役に立つアイテムが4種類ある。オプションのニーネ以外は、フィールドに落ちている宝箱を撃つと出現するぞ。どれを取ってもパワーダウンすることはないので必ず取れ!

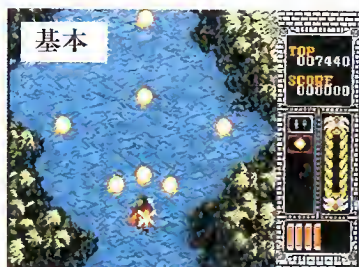
水晶 ●敵の攻撃を3回耐えることのできる結界をはるシールドだ

実 ●ライフを2ポイント回復してくれるありがたい実。必ず取れ!

薬 ●ライフの上限を1ポイント上げてくれる。取り逃さないように!

鏡 ●これを取ると主人公に分身が2つ付き、攻撃力が強化される

ニーネ ●最初にセレクトした面をクリアすると出現。飛び回り敵に体当たりする

攻撃は魔法だ

舞台がファンタジー世界で、主人公が精霊使いとくれば、当然攻撃は魔法ということになる。ここでバルカンやミサイルを撃った日には、雰囲気が台なしというものだ。魔法は全部で5種類、各面をクリアするごとに1つずつ手に入る。それぞれ基本魔法と上級魔法があり、最終的には合計10種類の魔法を使うことができる。上級魔法はショットボタンを押し続け、パワーゲージをためることによって使用できる。俗に言うため撃ちだ。ボスとの戦いのときには絶大な威力を発揮する。

●これが基本魔法だ。これは火炎の魔法

●これが上級魔法だ! 物すごい破壊力

●Aボタンを押すと後方攻撃ができる

©Tecno Soft

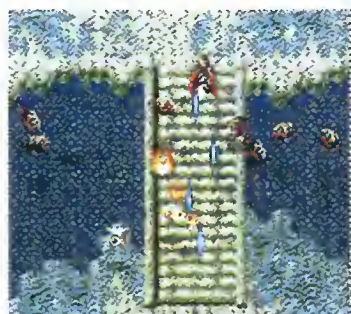
戦いの舞台はファンタジーワールドだ

このゲームのウリは、ち密に描かれたファンタジー世界だ。地面とマグマが二重スクロールする業火の大地や、面の最後に登場する巨大なボスキャラなどは正に圧巻／　さらに、地面からとげを突き出してくる怪植物など、地形が最大の敵となる場所もある。

○うおお／　魔法使いが竜を出してきた

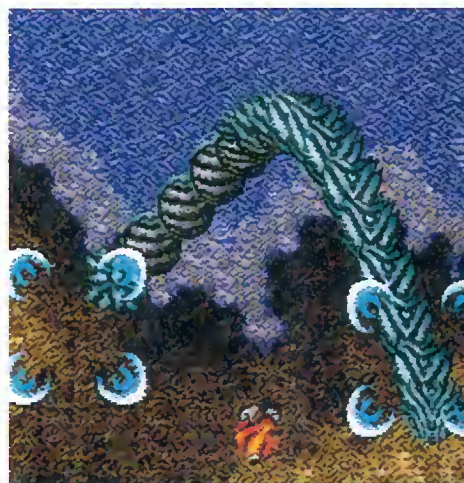
○１面のボスだ／　炎を出してくる

敵はグロテスクなモンスター

敵はファンタジーならではのスケルトンやドラゴン、ゴブリン、魔法使いなどだ。RPGではおなじみのモンスターたちもシューティングで登場すると新鮮な感じがする。それぞれ動きが非常に細かく、さすがテクノソフトといったところだろう。敵の攻撃もいろいろあって、矢を射る奴や、体当たりしてくる者、魔法を使って攻撃してくる者とさまざまだ。面ごとに違った特徴を持った敵が現れるので、飽きずにゲームを進めることができる。

○怪魚が飛び跳ねていて危険極まりない

○ケンタウロスの群れだ。弓を撃ってくる。半分ウマのくせに手ごわい

○亀裂から吹き出す火柱に注意しろ／

○モンスターが岩を落としてくる

○４面のボスは巨大な水竜だ。しっぽと頭から弾を撃ってくる。弱点は頭だ

「エレメンタル マスター」プレイ後の感想

・メーカーVOICE　新作は、大好評の『TFⅢ』のSF路線とは違った、ファンタジー調シューティングゲーム。当社のSF物以外の魅力もお楽しみに／

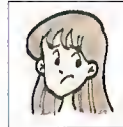
遠藤雅伸

このソフトの良いところは、１ボタンで数発の弾が発射されるところにある。これだったらある程度はバシバシ撃てるし、連射スティックを使わなくても充分に爽快感がある。ただダメージ制を取っている宿命か、難易度の設定がきつく、必要以上に敵の攻撃が激しい。しかもその攻撃を避ける場所的な余裕がないのも、このゲームを難しくしている。

田尻　智

ドラゴンスピリットと雰囲気が似てるぞ。作った人がドラスピ好きなんじゃないかな？　似てる敵も多いし。このゲームはちょっと変わっていて、ゲームスタート時はすごくムズかしい／　しかし１面クリアすると、たちまち簡単になってしまう。進めば進むほど易しくなるゲームなのだ。だから最初だけ死ぬほど気合いを入れてプレイしてください。

芳賀美紅

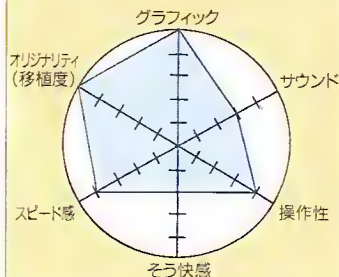
変。おもいっきり変。ボタンでバックに弾を撃てる意味があんまりナイ。変なセミオートも困る。１面クリアさえできなかった私は評価に困る。ボスに勝つにはある程度の装備がないと無理というのも困る。舞台背景はいいのだけどいかんせんゲームが好みではない。１面クリアするまでやろうと思わなかったし。ついでに操作性もよくない。

独特のパワーアップと迫力のボスが魅力！

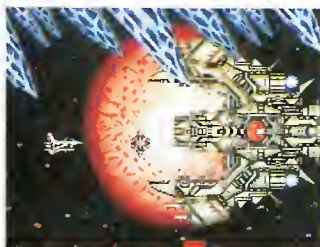
ガイアレス

'90年12月下旬発売予定	
日本テレネット	未定
8M	コンティニューあり
難易度★★★★★	完成度80%

能力を敵から奪う新感覚システム！

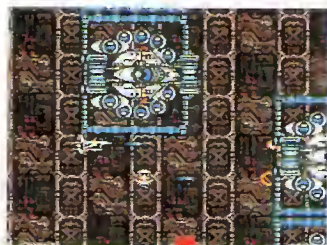
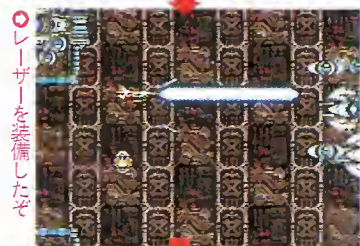
日本テレネットのシューティング第1弾は横スクロールものの『ガイアレス』だ。このゲームの最大の魅力は、そのパワーアップシステムにある。WOZというオプションを敵に付着させることにより、その敵の攻撃能力を学習し自分のものとする。今までは限られたパワーアップアイテムを、いかに多く取るかによって、ゲームが大きく左右されたが、この『ガイアレス』にそれは当てはまらない。つまり、敵キャラ全てがパワーアップアイテムなのだ(ボスキャラは除く)。その代わり、学習するタイミングとテクニックを覚えないと、パワーアップも満足にできないことになってしまう。

◆見かけは普通だ

WOZで敵の能力を奪え

武器のパワーアップ及び武器の変更は、オプションのWOZによって行う。WOZは常に自機に装備されており、やられてもなくなることはない。敵の能力を学習するとき以外は自機と同じように弾を発射して攻撃してくれるし、敵に触れさせダメージを与えることもできる。さらに敵の弾も防いでくれる。WOZの学習方法は、能力を学習させたい敵キャラの正面に移動し射出する。成功すればしばらく付着したあと、自機のもとへ戻ってくる(敵に付着しているときと射出し戻って来るまでの間は、自機、WOZ共に攻撃不能なので、注意が必要)。これを、同じ種類の敵キャラに繰り返せば、その武器がパワーアップする。中ボスクラスの敵から学習すれば、一気に最大までパワーアップすることもある。どの敵が、どの武器になるのかを覚えることがクリアへの近道だ。

◆正面でWOZを射出しろ

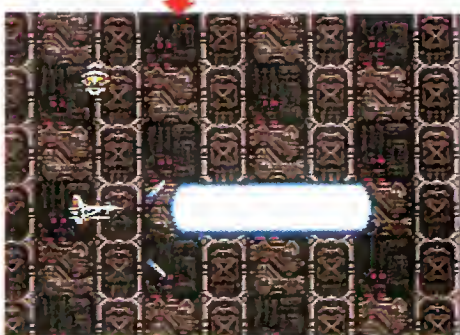
◆WOZが付着したところ

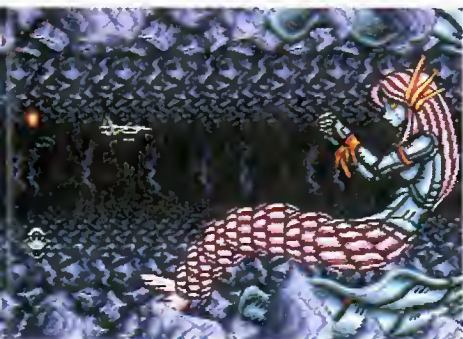
◆やったぜ学習成功だ！

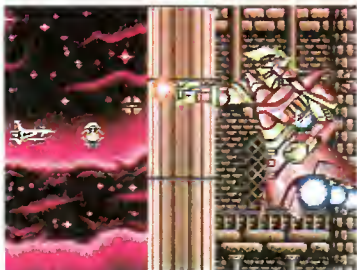
◆敵の武器で敵を攻撃する

◆ノーマルショットだ

◆レーザーを装備したぞ

◆レーザーの最強状態だ！

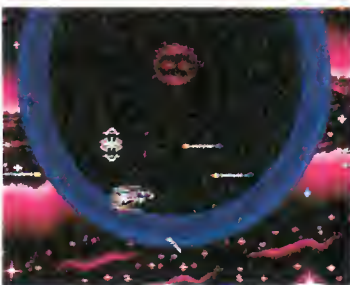
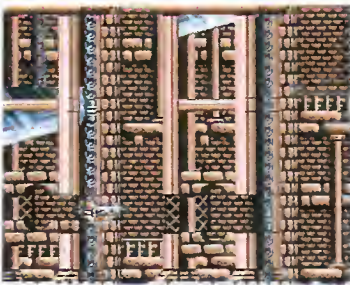
◆特定の物体に付着させるとこうなる

Ⓒ日本テレネット

戦場は大宇宙だ 全8ステージを戦い抜け

このゲームの魅力は、なにもパワーアップシステムだけではない。ち密に描かれたグラフィックもその1つだ。それぞれのキャラクタの描き込みも細かく、背景も美しい。またいたるところに大仕掛けがあり、演出効果も抜群。さらに、各ステージの最後を彩るボスキャラたちも非常に個性的で、人型が多いのも特徴だ。

ここのボスは人魚だ。美しい容姿とは裏腹に激しい攻撃をしかけてくる

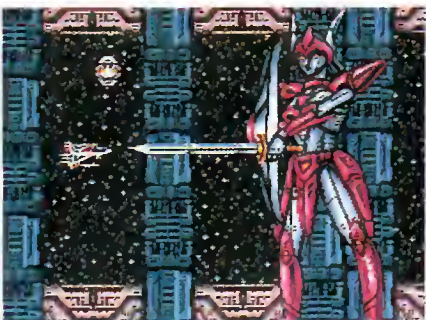
コイツは中ボス。ガンダムのジオングみたいだが未完成なのだろうか？

大仕掛けがたくさん！

各ステージには趣向を凝らした仕掛けが幾つかあり、プレイヤーを飽きさせない工夫がなされている。どれもそのステージにマッチして、いい雰囲気をかもしだしているぞ。いま流行のラスタースクロールも効果的に、惜しげもなく使われている。

すごいラスタースクロールだ！

ブラックホールにすいこまれるな！

これはまさしくギロチンではないか！

超巨大ボス登場！

ステージの最後を飾るボスキャラは、どれも強烈な印象の奴ばかりで、人型ロボットが多く、敵とは思えないほどカッコいい。倒してしまうのが惜しいくらいだ。そして、そのほとんどが画面の半分を埋めつくさんばかりの巨大さで、非常に固く、ダメージを与えられる場所も小さくて、なかなか弾が当たらない。ちゃんとパワーアップしておかないと苦戦は必至だ。なめてかかると痛い目にあうぞ。大きさに惑わされず弱点を狙え！

ギロチンを抜けるとそこには死神が！手からブーメランを飛ばしてくる

死神とはうって変わって女性型ロボットだ。気を抜く暇はない。攻撃はハード

「ガイアレス」プレイ後の感想

・メーカーVOICE　武装学習ユニットWOZをひっさげて、自機アレスは地球の平和を守るため、日夜悪者と戦い続けるのであった。

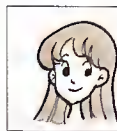
遠藤雅伸

敵の攻撃パターンを自分が頂いてしまうというのは、結構おもしろかった。システムが分かると敵を物色しはじめ、これはどんなヤツなんだろうという興味でいろんな敵をつまみ食いしてみる。敵さえいればパワーアップできるというコンセプトは、パワーアップシューティングが持つ致命的な欠点を解消する1つの方法としてもなかなか評価できる。

田尻　智

これも武者アレスタと同じように、障害物と背景の区別がつきにくい。これは当たっていいのかな一つと思って近づくと、障害物だったりするわけだ。そんなの1回経験すれば分かることだけど、もうちょっと親切にしてくれてもいいんじゃない？　難しいゲームなんだからさ。敵のエネルギーを吸ってパワーアップするというアイデアはいい。

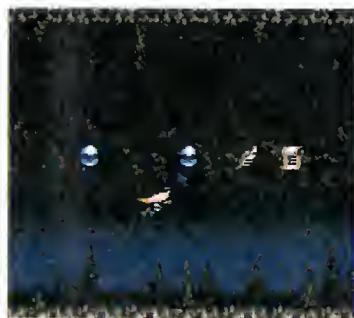
芳賀美紅

なんか変なゲーム。敵の武器を吸い取るっていうのはおもしろいけど、そっちばっかりうつつをぬかして死ぬ始末。吸い取ってるあいだは自機が弾を撃てないのも考えモノ。スピード調整も大して役に立たないし。死ぬとはるか前に戻されてしまうのも気にいらない。パワーアップシステムは福引きみたいでおもしろい。しかし難しいなあ。

鳥人間が激烈な戦いを繰り広げる異色作

ジノーグ

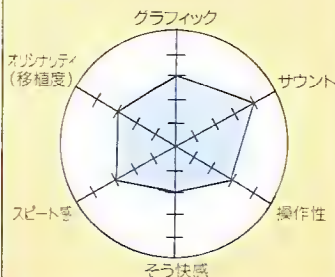
'91年1月下旬発売予定	
NCS	6500円（税別）
4M	コンティニューあり
難易度★★★★★	完成度80%

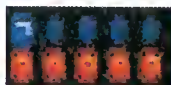
ショットと魔法を個別にパワーアップ

ジノーグはファンタジーを題材としたゲームだ。ただし、かなりダークな雰囲気を持っている。全6ステージで、残機制、戦闘システムは、ショットと魔法を使い分けるようになっている。時々飛んでくるクリスタルを破壊すると、さまざまなアイテムが出現し、それを取ることによってスピードアップなどのパワーアップをすることができる。このゲームは、敵の攻撃の激しさ自体が一番の特徴で、マニア向けの非常にやりがいのあるゲームに仕上がっている。テクニックを試すのにいい。

さまざまなアイテムが出現する

ゲーム評価

地味な結果が出たが、ゲームの雰囲気を評価する基準がなかったためで、このゲームの暗い雰囲気はなかなか良い。ホラーとか好きな人向け。

グラフィック
サウンド
操作性
そう快感
スピード感
オリジナリティ（移植度）

2系統のレベルアップ

ショットは、クリスタルから現れるパワーオーブ（赤い玉）とワイドオーブ（青い玉）で、パワーアップする。パワーオーブは1発あたりの威力が増大し、ワイドオーブは発射数が増えて広範囲にダメージを与えられるようになる。それぞれ5段階にパワーアップする。ただし、各段階から次の段階へ移行するため、集めなければならないオーブの数は異なっていて、2段階目になるために1個、以降さらに2個、4個、8個と必要な数が増えていく。それから、パワーアップは個別だが、やられてしまった場合のパワーダウンは、2つの系統が一緒に1段階下がる。たとえ最強段階でも、すぐに初期状態に戻りかねないので、ミスはしないように十分注意しなければならない。この点はかなりツライ。

ゲージがこの状態のときが、ショットの威力は最強になる

弾数が少ないので一見貧弱そうだが、威力は最強状態になっている

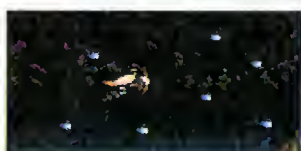
ゲージがこの状態のとき、攻撃範囲が一番広くなっている

これが攻撃範囲が一番広い状態。派手だか固い敵に対しては効果が低い

射撃パターンアイテム

ショットの射撃パターンは、ジェムというアイテムを取ると変化する。ジェムは3種類あり、出る場所が決まっているので、どれを使うか状況に応じて選択する必要がある。一度取ると、次に取るまでは、たとえミスしてもそのままほかのパターンを使用できる。

ノーマルな前方拡散型

前後に弾を撃つタイプ

直線的に前方射撃するタイプ

魔法は対ボス戦用

魔法は全部で8種類ある。魔法の頭文字が記されたアイテムを取ることで使用可能になり、同じアイテムを続けて取れば3段階に成長する。魔法には使用回数の制限があり、パワーアップと共に回数も増える。数種類集めるよりは、3段階目まで確実に育てて、ボスとの対決に使うのが効果的だ。

このように頭文字が入る

エナジーボールという攻撃魔法

©NCS

暗黒世界に潜む毒々しい敵たち

このゲームの、システム以外の第一の特徴は、そのダークな雰囲気だ。背景も暗い感じが多い。背景が不気味なだけではなく、そこに潜む敵たちも毒々しく、恐ろしげなものばかりだ。生首が飛んでいるような敵や、クモやかたつむりの化け物のような敵、池から飛び出し、種のようなものを飛ばしてくる触手など、そのキャラクタは、どれもホラー的な要素を持っている。この雰囲気を楽しむのが、このゲームの最大の魅力ともいえるだろう。

○次々に岩が落ちてくる

○こんな不気味なやつらを相手に戦う

悪夢のような敵の攻撃

敵は姿形がグロテスクなだけではなく、攻撃までもが激しく、しつこい。大抵の敵は集団で出現し弾を撃ってくる。さらに破壊不能の敵も存在する。そんなのが次から次へと襲いかかってくる。まるで悪夢のような光景だ。だが、そんな過酷な攻撃にも、ウィークポイントがある。敵の撃つ弾のスピードが、若干遅めに設定されているのだ。

○空中からも地上からも攻撃され、必死で進んでいくと前方の火山が噴火する

○池の中から出現した触手

○前後から猛烈な突攻！　地上からも…

○暗い木の陰から現れる怪物。前方のカタツムリは多方向弾を撃ってくる

○またしても敵の突攻！　攻撃範囲を広くしておかないと勝ち目がない

○とんでもない弾数。こんなに激しい攻撃をしてくる相手が、実はただの中ボス。まだまだ先は長いのだ

「ジノーグ」プレイ後の感想

・メーカーVOICE　「ジノーグ」「スタークルーザー」「魔物ハンター妖子」と、次々と重点タイトルを発表する我々は、MDに狂っている!?　期待して！

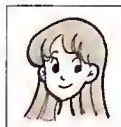
▶遠藤雅伸

画面効果などが良く、先の面を見ることに意欲を燃やす方にはいいかも。僕は後ろから敵が出てくるのには閉口した。一定のコースを飛来する敵というのは、分かってしまえば簡単だが、プレイヤーの挙動にたいしてなんのリアクションもない敵は、僕はあまり好きでない。パターンを掴んだプレイヤーの前にはただのやられ役になってしまうからね。

▶田尻　智

地面が揺れる演出なんていいね。さすがメガドラって感じ。それにしてもグラフィックが泥臭いなあ。その手の人には美しく見えるかも知れないけど、これではカルトゲームになっちゃうよ。敵キャラは地縛霊みたいだし。個人的には、こういうセンス嫌いじゃないんだけど、一般性というものを考えると…。それと、もう少し易しくなりませんか。

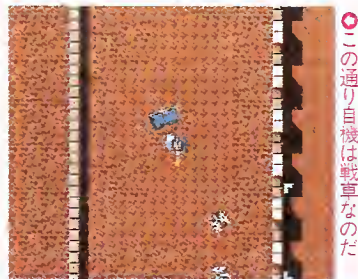
▶芳賀美紅

超ムズ！　弾の数がハンパではない。でも弾よけが好きな人とかはやりがいを感じるかもしれない。自機が小さいのもいい。敵キャラとかも一風変わってておもしろいし、パワーアップとかも変でよろしい(えらそう)。ただ魔法がちょっと弱くて魔法だという気がしない。回数は多くなくてもいいからもっと強力にしてほしかったなあ。

8方向スクロールの過激なタンクバトル

グラナダ

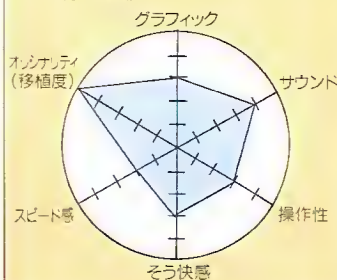
'90年11月16日発売予定	
ウルフチーム	6800円(税別)
4M	コンティニューなし
難易度★★★★☆	完成度100%

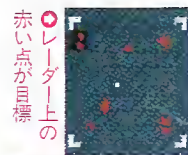
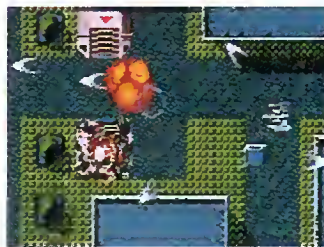
戦略が重要なゲームシステム

グラナダは、最近のシューティングゲームとしては、異色のゲームシステムを採用している。まず、自機が戦車型の兵器という設定で、強制スクロールタイプではなく、8方向に自由に移動することができる。もちろん静止も可能だ。それに、横方向に砲塔の向きを固定して、縦方向に移動するなんてこともできてしまう。この機動性を活用して、さまざまな戦略を練り、障害を次々クリアしていくのだ。一定時間内にボスを倒しクリアしないと、タイムオーバーとなり1機失われる。また、ダメージを受けてシールドが減り、0になった場合も1機失われる。

○この通り自機は戦車なのだ

ゲーム評価

パソコンからの移植。システムのオリジナル性が高く、パソコンユーザーや、マニアックなのが好きな人には特にお勧めのソフトだ。

グラフィック / サウンド / 操作性 / そう快感 / スピード感 / オリジナリティ(移植度)

ターゲットを破壊せよ

このゲームの目的は、各面に潜むボスを破壊することだ。しかしボスは、何カ所かあるターゲットを、全て破壊してからでないと姿を現さないぞ。まずは、ターゲットを破壊しなければならない。ターゲットは面によって、それぞれ異なった形態をしていて、動くものもある。レーダー上に赤い点で表示されているので、次々とターゲットを破壊しながら進んで行け。

○レーダー上の赤い点が目標

○ターゲットを破壊中

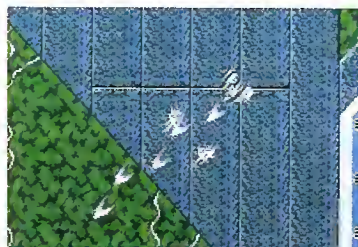
初期装備の2大兵器

グラナダは、初期状態で2つの兵器を搭載している。この搭載兵器はパワーアップすることはない。しかし、最初からかなり使いやすく、セッティングされている。それぞれ一長一短があり、46mmビーム砲は威力は小さいが高速連射が可能。ブラスターは威力は強いが反動があり、連射できない。状況に応じてうまく使え。

46mmビーム砲

ブラスター

補助ユニットで攻守は万全

各面には、グラナダを補助するためのユニットが、あちこちに配置されている。全部で5種類あり、面ごとに置かれている種類が違う。ユニットはそれぞれ個別の攻撃パターンを持っていて、飛び回るものや、自機の横に装着されミサイルを撃つものなどさまざまだ。さらに、重ねて着けると威力が増す。また、ユニットを着けると、盾代わりとなって防御にも役立つので、見つけたら必ず取るようにしよう。これがあるのとないのとでは、かなりの差が出てくるぞ。

○エパレットを装着。ミサイル発射

補助ユニット表

・リフレクター
ビームを当てると、そのビームを敵に向けて誘導する

・ポールバニアン
射出すると全方向にビーム砲弾をバラまき、再び合体する

・クロムレック
周囲を回転し盾となる。射出すると敵に向かって体当たりをする

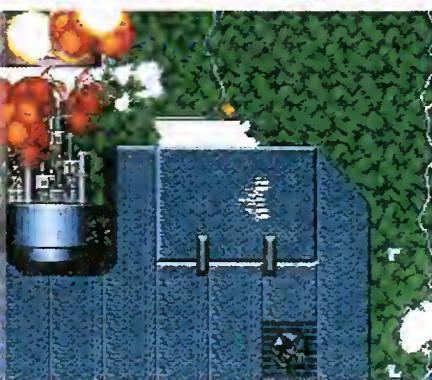
・エパレット
側面に合体し、自動追尾ミサイルを発射する。4つまで装着可能

・ヒドン
ブラスターボタンで撃ち込まれ、巨大な爆発をおこし敵を倒す

ⒸWOLF TEAM

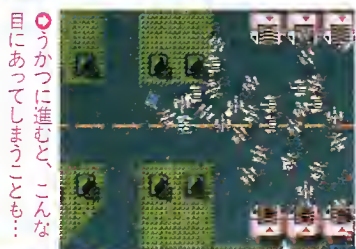
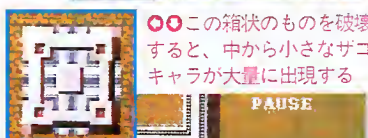
現実味のあるバトルフィールド

このゲームのフィールドは、宇宙でもなければ異次元世界でもない。緑地のある市街地だったり、飛行機の上だったりする。敵の多くも自機と同じ戦車タイプの機体で、自由自在に動き回り攻めてくる。この現実味のある、リアルタイムの戦闘感覚が、このゲームの最大のおもしろみだ。

○市街地で敵と交戦中。素早く動け！

○飛行要塞のエンジンを破壊中

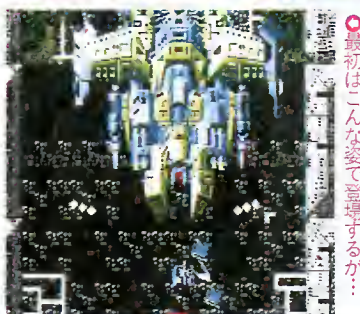
ザコキャラまでもが手強い

このゲームでは、ザコキャラでも甘くみてはいけない。大量に出現し、チョコマカと動き回り、グラナダに襲いかかってくるのだ。見つかってしまうと、かなり引き離さない限りしつように追いかけてくる。とても邪魔な存在で、ゲーム中最大の敵はこのザコたちだろう。くれぐれも注意しよう。

○こんなローラー状の敵も登場。押しつぶされるな

○うかつに進むと、こんな目にあってしまうことも…

○○この箱状のものを破壊すると、中から小さなザコキャラが大量に出現する

動きの激しいボスキャラ

ゲーム中に登場するボスキャラは、それぞれ独特な動きのパターンを持っている。そのほとんどが、画面狭しと動き回るので手強いぞ。早くその動きのパターンを見切って、効果的な攻撃法を見つけだそう。そうすれば意外に簡単に倒せるようになるぞ。

○こいつは異様に動きが素早い

○最初はこんな姿で登場するが…

○次々変形し、ついにはこんな姿に

「グラナダ」プレイ後の感想

・メーカーVOICE　MD版11月発売の「グラナダ」は、視覚、聴覚、知覚に訴えかける衝撃のシューティングゲームだ！　この冬はこれで決まりだ。

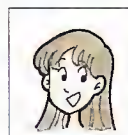
遠藤雅伸

メガドライブならではの3ボタンを使った操作は、おもしろい。ただ家庭用なんだから時間制限をつける必要はないんじゃないかな。初心者には難しい操作系なのだから、じっくりと慣れながらプレイできるようにしてほしかったね。マップが最初から広すぎるような気もするけどメガドライブのファンはこのくらいでないと納得しないのかな。

田尻　智

マップがオニのように広い。１面からサハラ砂漠のように広大な土地が広がっている！　しかも迷路。最初は狭いマップのほうがいいと思うなあ。丁寧に作られているから印象は悪くない。ウルフチームのファンの人は迷わず買いだ。でも２面以降は床を踏み外すと死ぬから、すごく圧迫感を感じるようになる。これに耐えられないヒト、いるかもよ。

芳賀美紅

音楽はすごくいい！　ゲームは慣れるまではちょっとつまんないかもしれないけど固定の使いかたを覚えるといきなりおもしろく感じるはず。２、３回やればマップも覚えるし。やり込みのゲーム。ただ、敵やマップが単調なのですぐあきちゃうかもしれない。自機の操作性とかは文句ナシ。好きな人は好きでしょうね。こういうゲームは。

激しい敵の攻撃。頼れるのは自分の腕のみだ!!

究極タイガー

'90年12月下旬発売予定	
トレコ	7500円(税別)
5M	コンティニューあり
難易度★★★★☆	完成度90%

まさに究極!! 激ムズシューティング

シューティング好きの人にならおなじみのゲーム、『究極タイガー』。とにかく敵の攻撃をかわしながら撃ちまくるゲームで、ステージの最後には超強くて超固いボスが待ちかまえているぞ。自機のヘリコプターは、特徴のある4種類の武器を使うことができ、アイテムによってパワーアップすれば、それぞれが恐ろしく強力になる。また、弾数制限はあるが、強力なボンバーも使うことができるぞ。メガドライブ版はアーケードの完全移植なので、アーケードのテクニックがそのまま使えるのも嬉しいところだ。

○母艦から離陸し、戦場へ飛び立つ

ゲーム評価

アーケードを忠実に移植しているので、アーケードファンの人にはお勧めできる。難易度はちょっと高めだが、サウンドはいいぞ。

グラフィック
サウンド
操作性
そう快感
スピード感
オリジナリティ(移植度)

4種類の武器を使い分けろ

敵の輸送ヘリや大型の敵などを破壊するとアイテムが出るぞ。Sを取れば武器が1段階パワーアップし、カラーボールを取ることによって、武器をチェンジすることができる。4種類の武器は下で紹介しているので、そちらを見てほしい(武器はすべて最強状態)。

○これを取ればパワーアップ

初めから装備している武器で、前方に対しては強い。死ぬとこの武器に戻る

パワーアップすると3WAY、5WAYと幅広く弾が撃てるようになる

強力なレーザーを撃つことができる。特に固い敵などに有効な武器だ

上下左右の4方向に弾を撃つことが可能になるが、いまいち使えない

強力なボンバーを使え

ボンバーは初期状態で3発ストックしており、アイテムのBを取ることによってストックを増やすことができる。

○ストックを増やすには、このアイテムを取れ

○ボンバーは敵の弾まで消してくれるぞ

©TORECO

クリアボーナスも健在

建物などを壊すと出てくる、星の形をしたアイテムは、クリアしたときに取った星の数×3000のボーナスがもらえる。点数で残機が増えるゲームなので、ボーナスは貴重だ。だからと言って、点数欲しさに無理に星を取りにいき、やられることなどないように。また、やられると星の数は0に戻ってしまう。

ゲーム中出てくる星アイテムを取れば取るほど…

クリアボーナスも高くなる

全部で10あるステージを戦い抜け

究極タイガーにはステージが10あり、どのステージもかなり難しい。敵の戦車部隊やヘリ部隊と戦ったり、海では敵の巨大戦艦と戦ったりと、どこまでも敵の必要以上の攻撃が続く。また、ステージの最後に待ちかまえているボスも十人十色、それぞれ個性的な攻撃をしてくるので、攻略するのはかなり難しいはずだ。とにかくこのゲーム、半端な気持ちでやってはいつまでたってもクリアできないぞ。

上の飛行機はかなり固い。周りの敵に注意し、思いっきり撃ち込め

超重量級のボスたち

それぞれのステージも難しいが、ステージの最後にいるボスもかなり強い。しかも強いだけではなく、とてつもなく固いのだ。各ボスそれぞれ違った攻撃をしてくるので、パターンを覚えるまではかなり手こずるはずだ。強力なボンバーを有効に使って戦おう。また、自機の使っている武器などによってもボス攻略は違ってくるぞ。

ステージ1のボス。最初からして強い

要塞のようなボス。とにかく固いので倒すのは一苦労

「究極タイガー」プレイ後の感想

・メーカーVOICE　絶大な移植希望の声に応え、シューティングの傑作がMDに登場!!　業務用に加え8段階の難易度設定が可能。全ての方にお勧めします。

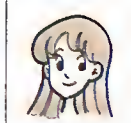
遠藤雅伸

アーケードゲームを家庭用に移植する場合には2つの方法がある。1つはアーケードに忠実に作る方法、もう1つは家庭用として基本コンセプトを間違えずにアレンジする方法である。究極タイガーは前者の方法で移植してあるわけだが、アーケードは時間を切り売りしてるから難しいのは仕方ないけど…。MD版は難易度設定があるのが救い。

田尻　智

効果音がうるせー。なんだこの音?って感じですね。弾を撃つ音と敵の爆発音が大きくて、BGMが負けてる。グラフィックも不満が残る。戦車が変に黄色いぞ。みかんの食い過ぎか?　オリジナルの出来がいいのに加えて、エンジン版の移植も良かったから、MDの立場カタなしよ。うーん、それでもそこそこゲーム性は高いので欲しい人はどうぞ。

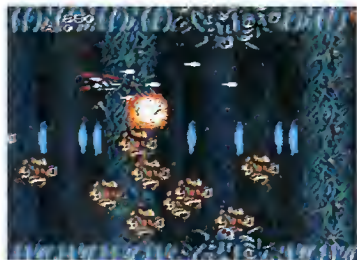
芳賀美紅

いきなり弾が速い!　それがかえって気持ちよく感じた。動きもアーケードそっくり。でもグラフィックは今イチだなあ。中型ヘリがべたーっと平べったかったりして。このゲームはパワーアップいけいけGOの最強の状態になってやりがいを感じるのに、そこまでいかなかったので悲しい。相変わらずボンバーがトロくて究タイだなーって思った。

変形メカを操り、植民星ル・ダウを救え!!

ヘビーユニット メガドライブ・スペシャル

'90年12月発売予定	
東宝	6400円(税別)
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	完成度90%

2つの攻撃形態を楽しめるぞ

このゲームは数年前のアーケードゲームの移植で、横スクロールタイプのパワーアップシューティングだ。ゲームの最大の特徴は、自機が戦闘機タイプとロボットタイプに変形できることである。変形することによって、それぞれ違ったゲームの楽しみかたができ、状況によって、どちらのタイプで攻めるかも重要な要素となる。また、画面いっぱいのデカキャラも多数登場し、常にプレイヤーを驚かせてくれる。さらに、このメガドライブ版では、アーケード版とは違ったオリジナルのキャラクタの配置になっている。

ゲーム序盤から、こんなにも激しい敵の攻撃が襲いかかる

ゲーム評価

ずば抜けて良い点というのはないが、全体的にまとまっている。難易度も高すぎず、低すぎず、誰にでも遊べる万人向けのシューティングだ。

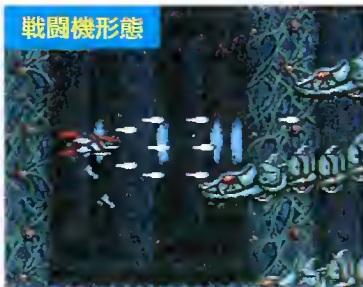
グラフィック
サウンド
操作性
そう快感
スピード感
オリジナリティ(移植度)

自機は変形式だ

自機は、変形アイテムを取ることによって、戦闘機からロボットに変形することができる。戦闘機とロボットでは、攻撃方法が違うぞ。

敵の攻撃をかわしやすい

でかさは戦闘機の倍以上ある

戦闘機形態

弾と同時に下へミサイルを撃つことが可能。パワーアップでさらに強力に

ロボット形態

パワーアップすると、敵をかってに狙うホーミング弾が撃てるようになる

敵からアイテムを奪え

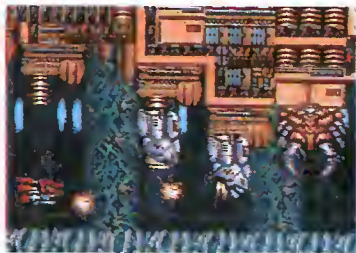
アイテムは全部で5種類あり、主にアイテムキャリアという敵キャラを倒すとアイテムが出る。ただしコイツの他にもアイテムを隠し持っている敵がいるので、必ず敵を倒そう。アイテムを手に入れ、自機をどんどんパワーアップさせながら進め。

コイツがアイテムキャリアだ。必ず倒すように

アイテム	名称	効果
S	SPEED UP	このアイテムを取ると自機ヘビーユニットの移動スピードが速くなる
P	POWER BOOSTER	取るたびにショットパワーが1段階アップする。最大3段階までパワーアップする
B	SHIELD UNIT	敵の攻撃を防いでくれるシールドが付く。見つけたら必ず取るようにしたい
T	TRANS FORMER	戦闘機形態からロボット形態、またはその逆に変形する。状況に応じて取ろう
E	EXTEND PLAYER	1UPアイテム。自機のストックが1機増える。これも見つけたら必ず取りたい

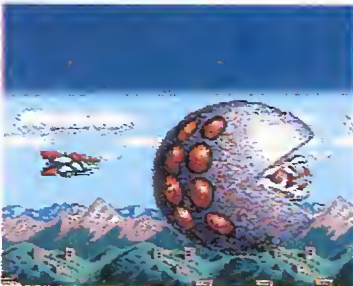
©KANEKO/TOHO CO., LTD.

奇妙な世界で戦いは繰り広げられる

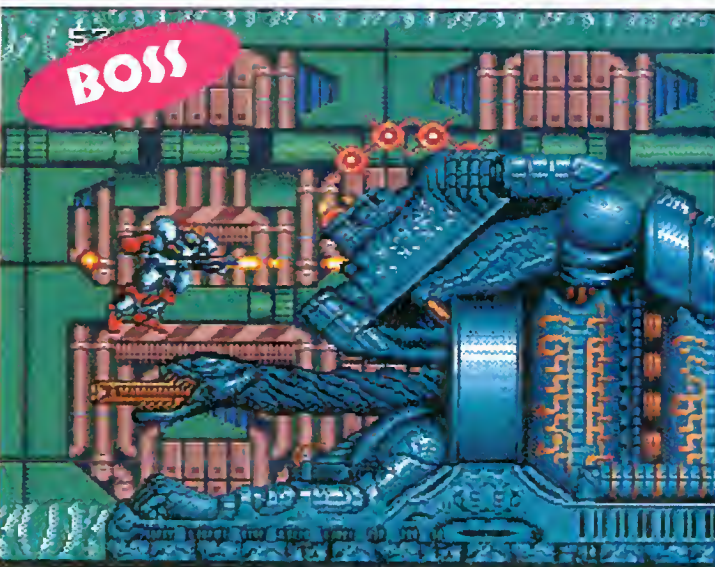
このゲームの敵キャラたちは、生き物と機械が混じり合った様な、個性的でユニークなやつらばかり。これらを見ているだけでも十分楽しめる。ただし、攻撃は厳しいので油断するな。また、敵のほかにもトラップなどが、いたるところに配置されているぞ。戦闘機形態とロボット形態をうまく使い分けて、敵やトラップなどを撃破していこう。大迫力のボスキャラとの対決も白熱することは必至だ!!

○早めに敵の砲塔を倒さないと大変

○鉄球が邪魔で前に進めない。どうやって突破すればいいんだ

巨大キャラのオンパレード

ボスを筆頭に、このゲームにはデカキャラが多数出現する。どれもこれも画面狭しと攻撃をしかけてくるぞ。このデカキャラとの戦いがこのゲームのおもしろさの一つだろう。それぞれ特殊な攻撃をしてくるので、それに惑わされないようにすることが大切。

○卵のような敵キャラ。攻撃すると殻が割れて中にいる敵が出てくる

○口から大量に鳥を吐いてくる

○飛び出してる目のようなものが弱点

○とにかくバカでかい。どこを攻撃していいのかもわからない

「ヘビーユニット メガドライブ・スペシャル」

プレイ後の感想

・メーカーVOICE　ヘビーユニット・メガドライブスペシャルは原作には存在しない新しい敵キャラや仕掛けが用意されています。お楽しみに!

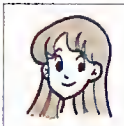
▶遠藤雅伸

変形する自機のシューティングは、形態の変化をいかに特徴付けるかというところがキモになる。このゲームではその変化が一番でているのがヒットチェックの範囲で、自由に変形できないことも含めて変形することのメリットがあまりない。でも変形すると操作方法まで変わってしまう一部のソフトに比べると、初心者にもあたりは柔らかそうだ。

▶田尻　智

プレイ可能だったのが1面だけだったので、あんまり言いたくないけど…大味なゲームだなあ。自機がでか過ぎるんだな。特にロボットに変形すると、ひときわ大きくなって、画面を所狭しと飛ぶようになる。これでは、すぐ敵にやられてしまいますがな。それと、このゲームは連射装置がないと全然先に進めない。完成してどこまで良くなるのか…。

▶芳賀美紅

アーケードのほうを少しやり込んだのでわりとおもしろかった。アイテムとか同じ場所にあったりして。でも最強なハズのロボット形態になると自機が異様にでっかく思える。ボムもなんかひょろひょろしてるし強そうに見えない。1面しかやっていないので評価に困るが、後半面のできがよかったら買いかな。なんとなく気にいってしまった。

メーカー直撃インタビュー MD

メガドライブで活躍を続けている、シューティングゲームメーカーとして有名な4社にキワドイ質問を浴びせてみたぞっ！

知らない人も多いと思うけど……

KANEKO

「えっ？　あのゲームKANEKOが作ったの」なんていう声があがりそうなほど、自社ブランドが少ない会社だ

最近のゲームは難しい

——それではシューティングFAN、メーカーインタビューのトップバッターの株式会社KANEKOさんからは企画開発課の伊井さんからお話をおうかがいしましょう。それではまず、KANEKOさんが他のメーカーさんよりも勝っている点を教えて下さい。

他社よりも難しくない所です。最近のゲームは難しすぎますからね。

——EASY、HARDなどの難易度設定についてはどうお考えですか？

EASYは必要だけど、HARDは「あっても良い」程度ですね。

——シューティングゲームの楽しさとは、ズバリどこにあると思いますか？

人間の持つ、破壊欲を満たすことでしょうね。

——自機と敵弾との判定について、気を使っていますでしょうか？

ええ。どちらのチェックも小さく取っています。特にメガドライブに標準で付いているパッドは操作性が良くないですからね。右を押したつもりでも斜めに動いちゃったり(笑)。

——画面上を埋めつくすほどの自機のパワーアップは必要だと思いますか？

得てしてその様なゲームは復活できないというほうが問題なのではないでしょうか？　そんなに強力なものは時間制限等、制約を設けるのがBESTだと思います。

——敵弾を避ける快感と、敵を破壊する快感とでは、どちらが上ですか？

破壊(断言)！　「よけ」はギャラリーがいないと快感(優越感)にはつながらないですからね。

——最後に、読者の方へのメッセージなどはございますか？

これからもよろしくお願いします。

——ありがとうございました。

○スーパースターソルジャーもKANEKOが作ってたなんてねぇ。へぇー

○もちろん代表作はエアロブラスターズ。2人同時プレイで面白さ倍増だねっ！

会社概要

昭和55年3月、東京都練馬区大泉に応用電子機器の製造販売を目的とした会社を創業。昭和55年8月に初めて金子製作所として発足、応用電子機器の設計、開発、製造、販売、輸出入を目的とする。アーケードゲーム『侍日本一』が初期の代表作品だったんだ。そんなKANEKOが一躍有名になったのはアーケードゲームの『エア・バスター』。販売こそナムコだったが、その技術力はマニア達にも評価されるようになる。メガドライブへの参入は比較的早く、『DJボーイ』などをアーケードゲームから移植して好評を得ていた。現在、発売を控えている『エアロブラスター』はアーケード版『エア・バスター』からの移植作品で、前人気もかなり高い。自社から発売ではないがアーケード版『ヘヴィーユニット』を移植し(発売は東宝)たり、『火激(発売はホット・ビィ)』など、あちこちでかなり高い評価を受けている。またメガドライブだけでなく、PC-ENGINEの『スーパースターソルジャー(発売はハドソン)』の完成度はPC-ENGINEに対して技術力の高さも現している。独創性の高いゲームを次々と世に送り出してきたKANEKOだが、ハードの研究などをしている協力会社もある事だし、新しい事をして欲しいものだ。がんばって下さいねっ！

ⒸKANEKO・ハドソン

ド派手なパワーアップならお任せ

東亜プラン

アーケードゲームでも「シューティングなら東亜プラン」とまで定着させた、高難易度で有名な会社だ。

ウチのゲームは面白い

──さて、次は株式会社東亜プラン、開発兼広報担当の上村さんにお話をおうかがいしましょう。それではまず、東亜プランさんが他のメーカーよりも勝っている点はどこですか？

おもしろいことでしょう(笑)。

──EASY、HARDなどの難易度設定についてはどうお考えですか？

コンシューマーゲーム(編集部注：家庭用ゲーム)の場合、プレイ時間を製作者側が気にする必要性がないので、色々なレベルのプレイヤーが色々な楽しみ方ができるシステムはどんどん採用していいと思います。

──敵の発射する弾について、何かモットーなどはありますか？

ヘルファイヤー。これは業務用の画面

敵の個性やゲーム性について違うので一概には言えませんが、すべてのゲームについて言えることは「敵の弾は見やすくなければいけない」ということでしょう。もちろん、画面外から弾を撃つとか、画面下から登場していきなり弾を撃つなど、誰が見ても「きたない」と思われる事は排除します。

──画面上の敵を一掃する技についてはどうお考えですか？

BOMBは弊社のお家芸のように思われていますが、最近では他のメーカーさんにもよく見られるようになりました。やはりゲームというものには、どこかに一発逆転的要素がある方が面白いと思います。しかしそれも、ただボタンを押せば問題解決というのでは逆につまらないものになりかねません。その武器の使い方がゲームの上手さにつながるようなものでなければ。

──シューティングゲームの楽しさと

メガドラに移植決定のゼロウイング

は、ズバリどこにあると思いますか？

そうですね。やっぱり敵の弾をきわどいところでかわすスリルや緊張感、自分の腕で敵を倒しているという興奮がリアルタイムでプレイヤーに伝わる点だと思います。ゲームは自分が参加できる物語みたいなものだから。また、ただ弾を撃って敵を倒し先に進むという単純な目的と、敵弾に当たれば負けという、納得性あのある明確なルールが多くのプレイヤーを抵抗なしにゲームに引きずり込んでいるのも事実だと思います。

──自機と敵弾の判定について、気を使っている点はありますか？

自機はたいてい単純な図形ではなく、複雑な形状をしているのでソフト的に正確な接触を判定することはかなり無理があります。ですからかなりあいまいな判定になるわけですが、弊社では判定範囲が自機の形状の外側にはみだすことは決してありません。人間の目、感覚はもともとかなりあいまいなので、きわどくかわしたと思っていても実際は既に接触している場合が多いものです。そのような時に正確に判定してもかえって不本意に思われてしまいます。ですから弊社では数学的なことに捕らわれずに、何度も自分でプレイしてみて納得のいくように判定範囲を設定しています。

──シューティングゲームを作る上で気を使っている点は？

シューティングゲームは緊張と興奮が命ですが、これだけでは疲れてしまいます。ゲームに飽きさせないよう、うまくメリハリをつけることが重要です。また、自機がミスした時、なぜミスになったのかがはっきりプレイヤーに納得できるものである必要もあります。もちろん他のジャンルのゲームでも同じことが言えますが、ルールやゲーム性が単純なシューティングではより一層大切なことであると考えます。

──最後に読者のみなさんに一言。

これからも東亜プランをよろしく。

──製作者がユーザーの立場になって考えているからこそ東亜プランのゲームは面白いんだね。うんうん。

会社概要

昭和54年4月に設立以来、今や『東亜プラン』と言えば『シューティングゲーム』と言われるほど有名な会社だ。『飛翔鮫』『鮫！鮫！鮫！』『達人』『究極タイガー』『タイガーヘリ』『大旋風』『ヘルファイヤー』など、数えあげればキリがないほどだ。最近では『スノーブラザーズ』など、シューティングゲーム以外のジャンルでも実力を発揮しているが、最新作の『アウトゾーン』で『シューティングゲームメーカー』としての意地も見せている。

そして東亜プランと聞いて忘れてはならないのが『ボム(爆弾)』だよね。画面上の敵を一掃してくれるそのシステムは東亜プランのお家芸とも言われるようになった。

明るく、軽いイメージの漂う職場では日夜、凄いゲームが着々とプログラミングされているのだろう。社員がちゃんと休んでちゃんと遊んでいるから面白いゲームが生まれるというのはその通りなのかも知れない。

最新作のアウトゾーン。女性のデザイナーの割に、シビアなゲームだよね

©東亜プラン

スピーディなゲーム展開がウリだ

コンパイル

MSXだけでなく、メガにPCエンジンにPC98にと、多方向に進出している頭脳集団って感じの会社だ。

他の会社よりもみやすい

――株式会社コンパイルさんからは、スタッフロールでおなじみのJeminiさんにお願いしました。それではまず、コンパイルさんが「ここだけは他のメーカーに負けないっ!」と思う点などはありますか?

みやすい(広島の方で簡単とか、易しいという意味)。そのため、とっつきやすいと思います。

――敵の弾について、貴社の持っているモットーなどはありますか?

出てから気付いて避けられるように速度は遅め。あとはバックとの兼ね合いで見えにくくならないように色などを考えています。

――シューティングゲームの楽しさとは、ズバリどこにあると思いますか?

基本的に画面内を全部動き回れること。アクションには重力があるからね。多数を少数で倒す、ランボーみたいなシチュエーションはやっぱりシューティングが一番あると思うし。

――画面上の敵を一掃する技、又は広範囲に有効なBOMBなどについてどうお考えですか?

両方とも気持ち良く使えるなら良いと思う。あまり発数が使えるとまずいかな? 前者は時々出現するアイテムで実行するのが好み(やってるけど)。

――自機と敵弾との判定について、気をつかっていますでしょうか?

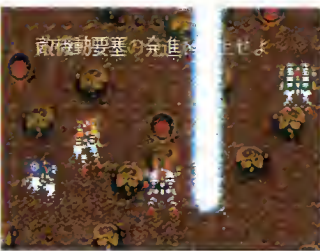
自機は2回り小さく、自分の弾は少し大きく。敵とその弾は一回り小さく設定してあります。こうすると「今、当たってないのに死んだ」とは思いにくくなる。

――画面上を埋め尽くす程の自機のパワーアップは必要だと思いますか?

最近は少し問題という気がしてきた。そんなパワーでないと倒せない敵はクソ強いわけだし、結局兵器開発競争みたいなものだもんね。だいたい、少しは自分の足(手?)で動き回って、額に汗してやっつけないと面白くないと思うぞ。だからプレイヤー操作が必要なパワーアップにしたい。

――一般にOPTIONと呼ばれる、自機のサポート的存在については?

面白く使えるなら何も問題ないと思うけど、いくつかのゲームで全く同じ発想のオプションが出てきているのは何かヘンだと思うぞ。変化が欲しいね。

――あなたの好きなシューティングゲームと、その理由を教えて下さい。

『スーパーゼビウス ガンプの謎』ただし、謎が全部分かっているとしてだけどね(笑)。グラディウスも好きだけど、これは腐るほど出てくるだろうから言わないでおこう(言ってるやんけ)。

○発売間近な『武者アレスタ』

――今のシューティングゲームに欠落している点があるとお考えですか?

オリジナリティなどと言ったら私が笑われるな。共通した欠点はあるような気がするけど思いつかない。いくつかのシューティングゲームごとに欠点があると思う。例えば変に難しいグループとか、卑怯なシリーズとか(笑)。

――貴社のゲーム作りのモットーは?

面白くせにゃ作りがいがないぞぉ!

――読者の方へ一言お願いします。

つまらないゲームはつまらないと言おう! でも単につまらんと言われるとどうしようもないから「××がつまらない」「△△△だからつまらない」とか、具体的に指摘してくれればこちらとしても対処のしようがあるしね。君たちの生の声を聞かせてくれ。とにかく自分の目と耳と手で味わったものをもっと感じよう。「人が面白いと言ってる」から自分も面白いとは限らないわけだし(マスメディアは今のところ「つまらん」というのには危険があるのです。ユーザーがやってあげないと誰にも解決できません)。

――ちなみにJeminiさんの他に外山さんにも回答していただいたのですが、スペースの関係で掲載できませんでした。お詫び申し上げます。

○これが有名なアレスタ。マークIIIという限られたスペックでここまでやるか?

会社概要

昭和57年4月7日、マイコン教室講師、在庫・顧客管理ソフトなどの開発等の会社として株式会社コンパイルを設立。翌年、ゲームソフトの開発に着手。セガ・エンタープライゼスやゼネラルなどにOEM供給(開発だけを担当すること)。ロードランナー、チョップリフターなどの米国ヒットゲームをMSXパソコンに移植し、SONYにOEM供給する。それらのソフトが高い評価を受けたことで業界の中でも知名度が上昇、年間13タイトルをOEM供給する。初のオリジナルゲーム『ガーディック』や『ザナック』が販売ランキングで上位を獲得。『魔王ゴルベリアス』『アレスタ』『真・魔王ゴルベリアス』など、次々と名作を発表。最近ではMSXのフロッピーディスクという安価なメディアを利用した『ディスクステーション』という、雑誌ノリの月刊ソフトを出すにまで至り、今ではMSX業界では1、2を争うほどにまで成長した。また、MSXだけにとどまらずPC-9801版ディスクステーションにまで進出。パソコン業界でコンパイルの名前を知らない人はいないというところまできている。

『の一みそこねこねコンパイル』など、親しみ易いソフトハウスだが、技術力はかなりのものだぞ!

©コンパイル

意表を突いた画面の変化が面白い

テクノソフト

「サンダーフォース」の大ヒットで一躍有名になったテクノソフトだが、斬新なアイディアへの挑戦も忘れてないぞ

EASYがあったって

——それでは最後はテクノソフトのゆんけるマタイさんにお話をおうかがいしましょう。まず、テクノソフトさんが他のメーカーに勝っている点は?

処理速度とグラフィックとサウンドです。

——EASY、HARDなどの難易度設定についてどうお考えですか?

EASYがあればほとんどの人はEASYから始めるそうなので、それを初めっからNORMALと呼ぶことにしてます。あと、それではもの足りない人、クリアしてしまった人のためにHARD、MANIAがある。

❶「サンダーフォースII MD」には驚かされたね

——敵の弾について、貴社の持っているモットーなどはありますか?

まずは「見やすく」ですね。ザコの弾でもしっかりアニメ(ほとんど色が変わる程度だが)しているのに気付かれましたでしょうか?

——画面上の敵を一層する技についてどうお考えですか?

無制限に使えるようじゃ意味ないですけど、「こいつが切り札だぁ」みたいにして心の支え(!?)にするといーんでないかなぁ?

——シューティングゲームの楽しさは、ズバリどこにあると思いますか?

「敵が弾を撃ってくる」→「きわどいところで避ける」→「敵を狙って撃つ」→「命中する」→「だんがぁあん」→「快感」これが全てでしょう(とろい奴はここで死ぬが僕は死なないという優越感もある)。

——自機と敵弾との判定について、気を使っていますでしょうか?

特別に気を使っている訳ではありませんが、「う、うそだ/ 今のは当たってない/ そんなバカな/」とゆーことはないように気を使っています。

——画面上を埋めつくすほどの自機のパワーアップは必要だと思いますか?

たとえ、スプライトがちらつく程に自機弾が画面を埋めていても、逆に攻撃しない方が安全な敵もいたりすればいいんではないでしょうか?

——一般にOPTIONと呼ばれる、自機のサポート的存在についてはいかがお考えでしょうか?

攻撃方法にヴァリエーションを生み出すような物ならおおいに結構ですが、単にパワーが上がるだけじゃあ意味がないですね(自分で言っておいて耳が痛い)。

——敵弾を避ける快感と敵を破壊する快感では、どちらが上だと思います?

どちらが、というより双方のバランスが大事だと思うので、上でも下でもないと思います。

——シューティングゲームを作る上で気を使っている点は?

ひと言「バランス」と「ノリ」。

——貴社のゲーム作りのモットーは?

子供が親から「ゲームばかりして/」と叱られることはあっても、「本ばかり読んで/」と言われることはあまりないでしょ?「ゲームは遊び。何の役にも立たない」っていうイメージが定着しきっています。ゲームを終えたあとで何かが残る、そんなゲームを作ってゆきたいですね。

——好きなゲームはグラディウスにR-TYPEという、斬新なアイディアが採用されているものというマタイさん。『エレメンタルマスター』など、新しい方向のシューティングゲームを常に追い求めている姿勢には敬服致しました。最後に協力なさってくれたメーカーのみなさんに感謝します。

❶全く新しいシステムのゲームだった

❶メガドライブ専用として開発したが、セガからアーケード版も発売されるぞっ

©Tecno Soft

会社概要

昭和55年2月、佐世保マイクロコンピューターセンターとして開業。初のソフトウエア「2001年 PART1」を発売。昭和57年に社名をテクノソフトに変名。『T-DOS7』が通産省の汎用プログラムに認められる。『バックギャモン』のソフトにABS樹脂のボードをつけて販売するなど、ちょっと変わったソフトハウスだった。『サンダーフォース』はシャープのパソコンX1で発売され、「サンダーフォース/」という初のしゃべるゲームとして有名になった。もちろん人気の秘密はしゃべるだけでなく、目にも止まらないほどの速度を誇る8方向スクロールなど、当時のパソコンゲーム界にセンセーションを与えた。その後、『サンダーフォース』はいろんな機種にも移植され、まさにテクノソフトは『サンダーフォース』のヒットで大きくなったと言っても過言ではないだろう。そして『コムサイト』『九玉伝』などのパソコンゲームでヒットを飛ばし、ついにはX68000用『サンダーフォースII』で高い評価を受ける。その後、メガドライブにも参入。『サンダーフォースII MD』『ヘルツォーク・ツヴァイ』『サンダーフォースIII』と、現在のメガドラ業界でトップクラスの人気を得る、実力派のメーカーだ。これからが楽しみだね。

HYPER EXCITING Reader's Voice

メガドライブユーザーのイラストや投書を紹介するコーナー。シューティングスペシャルバージョンだ。

○奈良県　レプリカント・?歳の作品。旬だ

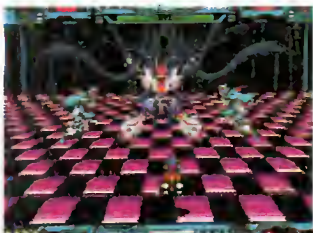
対決! ゲーム評議会

ユーザーのゲームに対するさまざまな声を伝えるこのコーナー。シューティング特集ということで投書をピックアップしてみました。さすがシューティングには目の肥えているメガドライブユーザー。厳しい意見が多いです。標準程度のできでは満足してもらえないということなのでしょうか?

バーニングフォース

ついに発売された、ナムコの新作『バーニングフォース』。3Dの雰囲気をうまく再現してて、スクロールも滑らかで気持ちがいい。音楽に関しても、業務用と圧倒的な音源の違いがあるのに、遜色のない出来だ。ずいぶんほめちぎって書いてきたが、欠点はしっかりある。スプライトの制限かどうか知らないが、障害物が少な過ぎる。あんなじゃせっかくの3Dが味気なく思えてしまう。それと敵の動きがワンパターン過ぎる。この点ではすぐに飽きがくる(業務用もそれほどパターンがあったわけではないけどね)。だけど、あの単調な展開の繰り返しが6日間も続くなんて…。地獄以外の何物でもない。『スペースハリアーII』と比べると、全体的なできは、あっちの方が確実に上だ。メガドライブの第1段ソフトと比べても負けてしまうなんて、良い点もあるだけに、よけいに腹立たしい。

(栃木県/大井博之・?歳)

★ほめるのかと思ったら、かなり厳しい意見でした。けど、やっぱり思い入れがあればこそだよね。

○右へ左へとスクロール

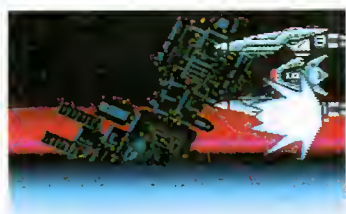
アローフラッシュ

オモチャ屋さんから買ってきて電源を入れる。デモにはやっぱり、カワイイ女の子が登場。「俺はセガマニアを続けていて正解だったぜぇ」そんな期待はゲームを始めて37秒で消え失せた。「なに、これ…」チャチな色使いのキャラクタがコチョコチョと動き回り、良く分からないうちにボスに到着。ラスタースクロールなど、努力はしているんだろうけど、もう珍しくないしね。ハードはあんなにすごいのに…。「ザ・スーパー忍」の感動はどこに?　頑張って下さいよ。

(神奈川県/森清健太・?歳)

○上から何か降って来たぞ!　凄い演出だね

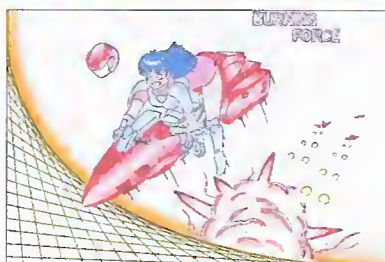
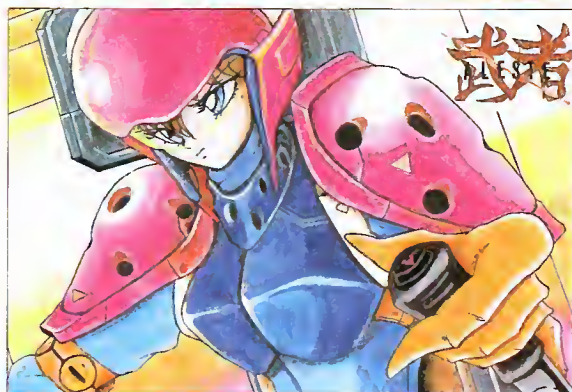
シューティングゲームはあまり好きではなかった僕だが、最近、友人の勧めもあってメガドライブを衝動買いした。東亜プランのマニア(自称)がなぜこのゲームを買ったのかは気まぐれ以外の何物でもないが、友達には「クソゲーだ」とバカにされまくっている。僕自身としてはロボットの変形モノが好きだし…。ただ、スピードアップすると飛行形態では、もうまともにコントロールできないくらいの速さになってしまうのがちょっと…。　(北海道/山田島旨・21歳)

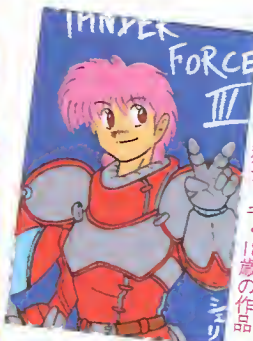
○出たぞ必殺!　アローフラッシュ!　これさえあればボスだってイチコロさっ

セガのオリジナルシューティングゲームということで期待して買ったのに、期待外れだった。これじゃまるでUWF(編集部注:プロレスの団体名)の試合を見に行ったらいきなり大相撲の九州場所を見せつけられたようなものだ。前作の『ウィップラッシュ』が『サンダーフォースIII』と同時期に発売されて、あれだけ叩かれたのにもかかわらず、今度もこんな外しまくりシューティングゲームを出すなんて、「もう知らない」って帰っちゃうところだ。と思いっきりけなしたが、いい所も少しはある。なんと言ってもオープニングのデモがいい!　ボスを一撃で倒すさまはとても豪快で最高だ!　アイディアはそんなに悪くないのだから、もっと気合を入れて作ればいいゲームになったはず。次のオリジナルシューティングは円楽も座蒲団をあげたくなるような凄いゲームを作って欲しい。

(広島県/新田奈保・22歳)

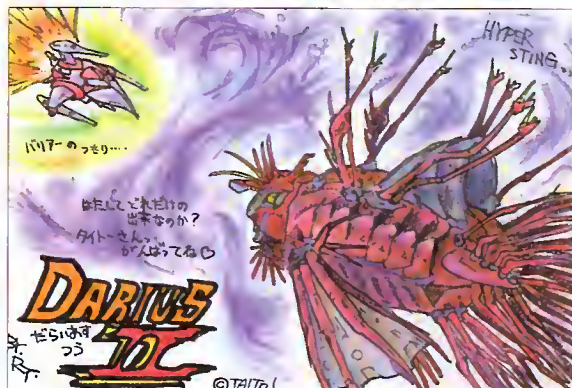
★みんなかなり評価が厳しいね。メガドラは特にシューティングが多いから、競争が激しいんだよね。

© NAMCO LTD.・SEGA・UNIPACC

芸術的作品のコーナー　シューティング編

東京都　アニメVのまわし者・？歳の作品。力入ってます

千葉県　Y・I・16歳の作品。コミカルなタッチがいいね

千葉県　地獄ティキ・18歳の作品

青森県　たけさま♡・18歳の作品。最近珍しくなりつつあるメカもの

京都府　RYDEN・18歳の作品。あれほどの出来です

フェリオス

メガドラ版はメガドラ版なりに楽しめる。バランスもいいし。しかし、アルテミスである。あのビジュアルをアーケードのものと比べると、サンダーフォースIIIとおそ松くんぐらいの差がある。いっそのこと8Mの容量で4Mをゲーム内容。残りの4Mをアルテミスのビジュアルに使った方がよかったと思うのは僕だけだろうか？　ところで、アルテミスとアポロンて兄妹だったの？

（神奈川県／和田弘行・17歳）

ナムコのメガドライブ参入第1弾だった

ゲーム自体は良い。1面のうねうねスクロールや、各キャラのグラフィック、動きなどは申し分ない。回転、拡大などの部分は、まだセガがそのソフトを発表する前だったので、仕方がない。しかし、問題はデモ画面だ。このゲームの半分ぐらいはアルテミスの人気によるものだと思うが、実際MD版は期待ハズレ。特に声。周りの音を止めてでも、もう少しまともにして欲しかった。

（茨城県／泥酔まっくす・？歳）

3D処理がキレイなのだ

思いっきり期待していたのですが…空振り。問題点は、スピード感およびそう快感がないこと、グラフィックがファミコンみたいなこと、同じパターンの繰り返しで飽きること、合成音声が聞き取りにくいこと、ウリのアルテミスがカワイクないことなどです。いったいナムコはこの1年何をやっていたのであろうとハラが立ちました。ナムコさんにはもう二度と期待しません。

（長野県／アリサ3世・？歳）

フェリオスはずいぶん評判わるいなー。おもしろいじゃん、これ。僕みたいなゲーム下手でもなんとかなりそーな難易度だし。フェリオスにケチつける人はアーケードゲームを基準に考えてるのかな？　だとしたらそれは大きなマチガイだぜ（僕は幸か不幸かアーケードのフェリオスを知らない）。性能が全然違うんだからしかたないじゃん。

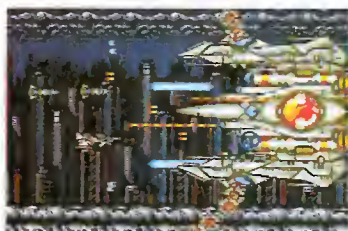
（大阪府／橋倉昌克・23歳）

★確かにそうだけど、やはりアルテミスファンは納得しないだろうなー。

XDR

メガドライブのシューティングゲームの中で、異様な雰囲気を放つ『XDR』。難易度もやさしめで、初心者も楽しめる設定になっている。グラフィックも渋めで好感が持てる。だが、音楽とスクロールに関しては『ひどい!!』のひと言だ。特に音楽なんか聞いているだけで腹が立つ。スクロールもガビガビで、全然ハードの特性を生かしていない。噂で知った話だが、わずか数カ月で、このゲームを作ったとか？　その話が本当なら、開発期間のわりにはすごいかも知れない。しかし、我々ユーザーからすれば、そんなことは関係ない。大事なのは、いかに面白いゲームをユーザーに提供してくれるかということなのだ。

（和歌山県　伊藤良和・18歳）

★フォローのお手紙を待っていたのに、今回も酷評が来てしまった。おそ松くんのときもこんな感じだったなー。

大迫力のボスキャラだが実は弱いのだ

MDシューティングALLラインナップ

振り返ってみるとメガドライブにはすでに、(この本が書店に並んだ時点で)20本ものシューティングゲームが発売されているのだ。それだけメガドライブは、シューティングに適したハードだと言えるだろう。ここでは、そのラインナップを一気に紹介しよう。

ソフトは発売順に紹介している。表の中のスクロールタイプの部分は、縦、横、8方向、3D、固定の5種類の中から、基本的にどれに当てはまるかで表示し、複合されているものについては／で続けて表示した。評価の部分の数値は、本誌のゲーム成績表からの抜粋で5点満点である。ただし、円カコミ数字は、評価を付記した14本のゲームの中での順位になっている。

表の見方

①タイトル
②発売日
③メーカー名④価格（税別）
⑤容量　⑥コンティニュー有無
⑦難易度　⑧スクロールタイプ
⑨画面写真　⑩〜⑫評価
⑬コメント

①	
②	
③	④
⑤	⑥
⑦	⑧
⑨	⑩
	⑪
	⑫
⑬	

スペースハリアーII	
'88年10月29日	
セガ	5800円
4M	コンティニューあり
難易度★★☆☆☆	3D
画面写真	買い得 3.500⑤
	操作性 4.000③
	熱中度 3.600⑦

メガドライブと同時に発売された。その動きとスクロールは今見ても美しい。低めの難易度のために飽きられやすい

フォゴットンワールズ	
'89年11月18日	
セガ	6000円
4M	コンティニューなし
難易度★★☆☆☆	横
画面写真	買い得 3.500⑤
	操作性 3.400⑨
	熱中度 3.700⑤

業務用からの移植。グラフィックがとても凝っていて、面クリア時にもかっこいいデモ画面が入っている

スーパーサンダーブレード	
'88年10月29日	
セガ	5800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★★☆	3D／縦
画面写真	買い得 3.200⑪
	操作性 2.900⑭
	熱中度 3.300⑪

もう1本のメガドライブ同時発売ソフト。こちらは難易度が高め。操作のしづらさが原因。グラフィックはキレイ

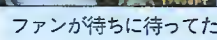
TATSUJIN	
'89年12月9日	
セガ	6000円
4M	コンティニューあり
難易度★★★★★	縦
画面写真	買い得 3.400⑦
	操作性 3.600⑥
	熱中度 3.600⑦

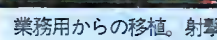
業務用からの移植。とっても固い敵を相手に、ド派手なパワーアップで戦いを挑む、タイトルを納得してしまうゲーム

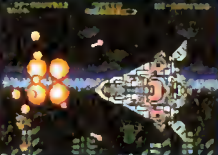
エアダイバー	
'90年3月9日	
アスミック	6800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	3D
画面写真	買い得 3.300⑩
	操作性 3.300⑫
	熱中度 3.700⑤

唯一のコックピットタイプのゲーム。各面の中盤の、ライバルとの一騎打ちは燃える。ただ全体的に印象が地味だった

サンダーフォースII MD	
'89年6月15日	
テクノソフト	6800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★★★	8方向／横
画面写真	買い得 3.900③
	操作性 3.900④
	熱中度 4.200②

サードパーティ参入第1弾。X68000からの移植。2つのスクロールの組合せが斬新だった。名作といえる1本

カース	
'89年12月23日	
マイクロネット	6800円
4M	コンティニューなし
難易度★★★☆☆	横
画面写真	買い得 2.900⑭
	操作性 3.200⑬
	熱中度 3.100⑬

新鋭戦闘機が原生林や宇宙空間などあらゆる場所で戦闘を繰り広げる。スクロールなどの動き関係が少々弱い

アフターバーナーII	
'90年3月23日	
電波新聞社	6900円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	3D
画面写真	買い得 3.900③
	操作性 3.800⑤
	熱中度 4.200②

業務用からの移植。あの超有名ゲームの動きを、どこまで再現できるかが見物だったが、立派に期待に応えてくれた

◆価格はすべて消費税別です。また、まだ評価の出てない部分は——になってます。

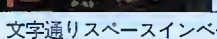
ダーウィン4081

'90年4月7日	
セガ	6000円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	縦
買い得	3.013⑫
操作性	3.309⑩
熱中度	3.085⑭

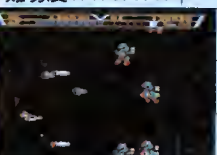
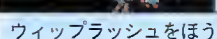
業務用からの移植。自機のパワーアップが、進化によるというのが面白かった。突然変異なんかもしてしまう

フェリオス

'90年7月20日	
ナムコ	5800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	縦
買い得	4.003②
操作性	4.077②
熱中度	3.919④

ファンが待ちに待ってた、御大ナムコのシューティング。業務用と比べなければ非常にレベルの高い出来になっている

ヘルファイアー

'90年9月28日	
NCS	6800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	横
買い得	
操作性	
熱中度	

業務用からの移植。射撃方向を4種類の中から自由に選べるのが特徴。背景もかなり個性的で、印象的な1本

ウィップラッシュ

'90年5月26日	
セガ	6000円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	横／縦
買い得	3.355⑨
操作性	3.504⑦
熱中度	3.561⑩

セガのオリジナル。スクロールがあちこちで変化する。どこかで見たようなシーンが続くのが少々ツライ

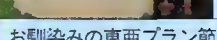
XDR

'90年8月21日	
ユニバック	6800円
4M	コンティニューあり
難易度★☆☆☆☆	横
買い得	3.164⑬
操作性	3.470⑪
熱中度	3.235⑫

新作発表されてから、あっというまに発売されてしまった珍しいソフト。初心者でも簡単にクリアできる難易度が不評

バーニングフォース

'90年10月19日	
ナムコ	5800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	3D
買い得	
操作性	
熱中度	

業務用からの移植。パイロット志願者の女子大生が卒業試験を受けるという異色の設定。2つの形態を持つ自機を操る

サンダーフォースIII

'90年6月8日	
テクノソフト	6800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★★☆	横
買い得	4.318①
操作性	4.331①
熱中度	4.503①

メガドライブの全ソフト中でも、評価が1位になった名作ソフト。とても完成度が高くファンをうならせる出来だった

スペースインベーダー'90

'90年9月7日	
タイトー	5900円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	固定
買い得	
操作性	
熱中度	

文字通りスペースインベーダーがパワーアップしたソフト。このラインナップの中では異色の存在。なかなかカラフル

アローフラッシュ

'90年10月20日	
セガ	6000円
4M	コンティニューあり
難易度★★☆☆☆	横／縦
買い得	
操作性	
熱中度	

ウィップラッシュをほうふつとさせるセガのオリジナル。こちらの自機は戦闘機からロボットに変形可能だ

大旋風

'90年6月23日	
セガ	6000円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	縦
買い得	3.371⑧
操作性	3.487⑧
熱中度	3.589⑨

何周もすることに意義があるスタンダードなゲーム。周回を繰り返すと御褒美として自機がヘリコプターになったりする

インセクターX

'90年9月7日	
ホット・ビィ	6800円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	横
買い得	
操作性	
熱中度	

昆虫タイプのメカが戦闘を繰り広げる、異色作。背景のグラフィックがとてもキレイ。しかし、戦いが単調気味

鮫！ 鮫！ 鮫！

'90年11月4日	
東亜プラン	6500円
4M	コンティニューあり
難易度★★★☆☆	縦
買い得	
操作性	
熱中度	

お馴染みの東亜プラン節が冴えわたる。とにかく派手な激烈シューティング。すさまじいパワーアップが見物

©SEGA・Tecno Soft・CAPCOM/SEGA・TAITO CORP./SEGA・マイクロネット・アスミック・SEGA/電波新聞社・DATE EAST/SEGA・東亜プラン/SEGA・NAMCO LTD.・UNIPACC・TAITO CORP・TAITO CORP/HOT B・東亜プラン

次々と迫り来るザコ編隊、巨大なボスキャラ。腕がちぎれるまで連射する。それがシューティング

デンジャラスシード

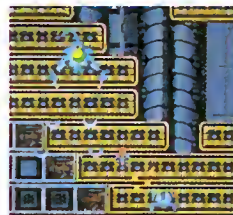
12月18日発売予定	
ナムコ	5800円(税別)
容量未定	完成度80%

業務用で3機合体が魅力だったナムコの同名シューティング。メガドライブ版は業務用にメガドラならではの要素をふんだんに盛り込んであるので、業務用でのめり込んだ人も楽しめて、なおかつ知らない人は全く新しいシューティングゲームとして楽しむことができる。自機はα機、β機、γ機の3機に分かれて戦い、ある決まった面数をクリアすると3機合体のカッコイイ晴れ姿で戦うことが出来るようになる。このシステムはメガドライブ版でも変更はない。大宇宙を舞台に敵部隊を撃墜しアイテムを取りパワーアップした自慢のビーム砲の前では、敵部隊の司令官ともいえる巨大生物でさえ恐れるほどの破壊力。更に回数制限はあるが広範囲に攻撃可能な特殊兵器もある。特殊兵器はここ一番のいざというときのために温存しておかないでザコ敵に使用していると、非常事態に弾切れで集中砲火を浴び自機は破壊…。なんてことが起こる。ノーマル弾を地道にバリバリとパワーアップしておいて、きたるべき巨大生物との戦闘用にそなえておくのが、勝利=平和への最善策といえるだろう。メガドライブ版はパワーアップの概念が業務用とは違うほかオリジナル面も入るので楽しみに待っていてほしい。開発のほうは、ほぼすんでいるのでお楽しみに。

◎こんなに弾幅がひろい

◎ここは敵の前線基地?Pを取ってパワーアップ

ただ今、特殊攻撃中

◎これだけの火力があれば誰にも負ける気がしない。3機合体の超パワーを見よ!

◎さそり型生物の攻撃。ひるまずに弾を撃ち込め

エアロブラスターズ

'91年1月発売予定	
KANEKO	価格未定
4M	完成度70%

業務用では『エアバスター』というタイトルで幾多のシューティングマニアの挑戦を退けた超難度シューティング。その名も『エアロブラスターズ』と変え完全移植で登場。完全移植というだけあって、おりがみつきの難易度もそっくりそのまま。あまりの難しさにリセットボタンを押す君の姿が目に浮かぶ。現在は最後の調整中とのこと。

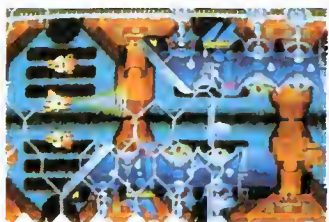
◎敵の攻撃にくわえて、天井や床が邪魔

戦場は宇宙…

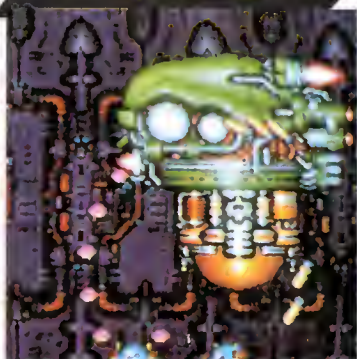
◎宇宙空間での戦いは慣性があるうえに浮遊物が進路を妨害する。

ゼロウイング

'91年4月発売予定	
東亜プラン	価格未定
容量未定	完成度20%

超硬派シューティングの東亜プランのソフト。最大の特徴のプリソナービームで敵をバリア代わりにするというシステムは勿論ブラックホール爆弾まで完全移植／　開発はまだ2割ほどだが、じっくりと時間をかけて移植するのが良作を出す秘訣なのか？

○プリソナービームで敵を捕らえてバリアにする

○敵を貫くレーザー

ボス様の登場だ！

○各ステージの最後にはやはりボスが。こいつも顔は可愛いが手強いゾ／

スーパーエアーウルフ

12月下旬発売予定	
九娯貿易	6800円(税別)
4M	完成度90%

人気TVシリーズのゲーム化。万能ヘリで戦うステージと、ホークとなり人質を救出するステージがある。1本で2通りの遊び方が楽しめるわけだ。現在の状況は開発はもう済んでいるので、後は発売を楽しみに待っていよう。

問答無用の戦闘ヘリ

○この勇姿がわれらがエアーウルフ。万能ヘリだから少々荒っぽいこともＯＫ／

○中型戦闘機発見。ただちに迎撃態勢に入ります

○敵の兵士が驚異の跳躍力でホークを狙ってくる

モンスターレア

12月22日発売予定	
セガ	価格未定
4M	完成度70%

ワンダーボーイシリーズの第3弾。勇敢な少年レオと可愛いプラプリルの大冒険。メガドライブ版は2人同時プレイ可能。これは、スゴク嬉しい。2人で協力して敵を倒して苦労は半分、喜びは2倍だ。ステージ前半はアクション性が強く、後半のボスとの戦いは正統派シューティング。セガは12月発売を目指しがんばっているゾ／

○巨大な炎がレオを守るように回転し攻撃するサイクロンの魔法。効果は絶大さ

○こういう道を口笛でも吹きながら散歩できる日はいつになったら訪れるのか？

ヴェリテックス

'91年1月発売予定	
アスミック	価格未定
4M	完成度80%

アスミックの贈る縦スクロールシューティングが『ヴェリテックス』だ。今のところ、背景が多重スクロールしたり地形が迫ってきたりする以外は謎だが、何か新しいことをやってくれそうな意気込みが感じられる。まだ謎に包まれているだけに突然みんなのド肝を抜くかも。発売はまだ先のようだ。

○背景が多重にスクロール

©NAMCO LTD.・KANEKO・九娯貿易・WESTON/SEGA・アスミック

タスクフォースハリアー

発売日未定	
トレコ	価格未定
容量未定	完成度60%

業務用にあった純正シューティング。くわしくはまだ明らかになっていないが、業務用に忠実かメガドラならではの演出があるかもしれない。業務用にあった上空戦や低空での激闘などは、どうなるのだろうか。あるのならばどう表現するのか見てみたいものだ。今

緊急事態発生!

○この2機が揃えば怖いものなしだ!!

現在分かっているのは業務用の移植の縦スクロールパワーアップシューティングらしいということのみ。

海上

○敵艦隊に囲まれた!

地上

○巨大戦車と戦う地上戦

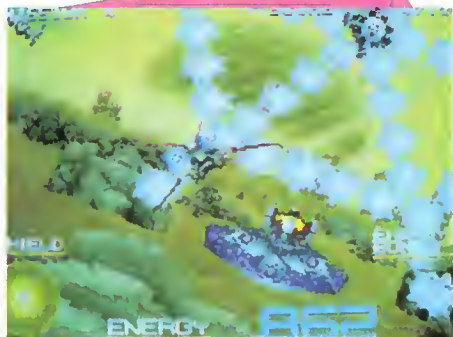
ギャラクシーフォースII

発売日未定	
メーカー未定	価格未定
容量未定	完成度0%

超大作がMDで? いくらMDが高性能といっても、限界はある。急いで出すよりも、時期を見てイメージを崩さないものが出せるときがきたら本格的に開発を開始するかも?

○この細かな書き込み

○もう芸術の域である

これがMDに?

○この雰囲気を家庭で楽しみたい? 贅沢者/

マスターオブウエポン

発売日未定	
タイトー	価格未定
容量未定	完成度50%

業務用からの移植作品。業務用ではアイテムによって選んだ武器次第で、そのステージの攻略が吉とでるか凶と出るかの分かれ道だった。タイトル通りウエポン、すなわち武器を制するものが人類を平和へと導く英雄となるのだ。気になるメガドライブ版だが、業務用は縦画面だったのだが、メガドライブ版は当然横画面になる。メガドライブならではの要素がふんだんに盛り込まれる予定だ。ゲームセンターではとても難しかったこのゲーム。そのときの恨みを思う存分に晴らしてやろうではないか/

勝利は武器選択から

○どの武器を持つかがホントに重要だゾ

スーパーファンタジーゾーン

発売日未定	
サン電子	価格未定
容量未定	完成度40%

セガゲーム超メジャーキャラクタ・オパオパが大活躍するゲーム。スーパーとつくだけあってファンタジーゾーンであって、さらにグレードアップをしたオパオパが君の家のTVで飛び回ってくれるゾ。基本的にはサイドビュー画面でショップもあるということなので、誰が見ても「おー、これゾまさしくファンタジーゾーンではないか/ ウン、ウン」とうなずいてしまうソフトになるに違いない。開発状況は現在40%ほどということなので、せかさずに『スーパーファンタジーゾーン』ができる日を首を長くして待っていよう。

オパオパ再び…

○だいたいこのような感じであろう

※このページの写真はすべて業務用のものです。

©UPL/TORECO・SEGA・TAITO CORP・サン電子

あなたにピッタリのゲームを占ってあげましょう

ゲーム相性診断

この付録で新作紹介した8本のゲームは、どれも個性的なものばかりで、バリエーションに富んでいる。きっとこの中に、あなたの気に入る1本があるはずだ。とはいうものの、やっぱり悩んでしまう優柔不断なあなたのためにこのコーナーはあるのだ。ズバリ／相性のいいゲームを診断する。

・YES
・NO

START

移植ものよりオリジナルに期待

ゆくゆくは、家をゲーセンにしようともくろんでいる

アイスクリームは抹茶よりも、バニラの方が好き

好きなゲームはいつまでもあきないで遊べると思う

自分は、もしかするとオタクかもしれないと思うことがある

戦争ごっこよりも釣りが好き
YESなら診断結果Aへ

難易度が高くて苦しむよりは、スムーズにクリアしたい

シューティング以外ではRPGよりもアクションが好き

とにかく今までにないような、異色作をやってみたい

攻略法を考えるよりは、指先のテクニックでクリアを目指す

メガドライブは業務用機に見劣りしないと思う

中東に行ってみたいと思ってる
YESなら診断結果Fへ

ハンドパワーを信じてる
YESなら診断結果Cへ

サイバーパンクはまだブームだ
YESなら診断結果Dへ

オレは孤独だ／
YESなら診断結果Bへ

マゾヒスティックなのが好き
YESなら診断結果Eへ

レトログッズを集めるのが趣味
YESなら診断結果Gへ

アニメのガンダムが大好き
YESなら診断結果Hへ

Iへ

診断結果

Aダライアス II	Dガイアレス	G究極タイガー
メジャーな指向性を持つ、じっくりタイプのあなたにはこのゲームが一番。全28ゾーン戦い抜きましょう	メカニックが好きなあなたは、このゲームで自機と一緒にパワーアップして、シューティングの腕を磨きましょう	へたに凝った作りのものより、素朴でスタンダードなものが好きなあなたは、このゲームで撃ちまくりましょう
B武者アレスタ	**Eジノーグ**	**Hヘビーユニット**
見た目の斬新さと、テンポの良さならこのゲーム。お城や能面と思う存分戦って日本の文化を見直しましょう	鬼のような弾数と常識が吹っ飛ぶボスキャラたちは、あなたにピッタリ。さらにアブノーマルな道を極めて下さい	自機が戦闘機からロボットに変形、敵はデカキャラのオンパレード。これだけそろえばあなたは満足するはず
Cエレメンタル　マスター	**Fグラナダ**	**Iあなたはシューティングに向きません**
めんどくさいのが嫌いで、超常現象に興味のあるあなたは、このゲームで魔法を使って暴れまわりましょう	ゲームといえどもリアルさが欲しい、などと思っている理屈っぽいあなたに最適。戦略を練って楽しみましょう	残念ながら、あなたは対象外です。コマンド式のRPGを寝ながら片手でやって王道を極めましょう

平成2年12月15日発行(毎月1回15日発行)第2巻第9号(通巻10号)